



International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

LEVEL

Decembrie 1998

100 pagini

25.000 lei

F 16

Viper

Star Trek

Klingon

La mulți ani!
1999

Populous 3

Resident Evil 2



NOU

45.000 lei

CHIP Special

"Studioul muzical din calculator"
te învață cum să-ți transformi
calculatorul într-un
studio muzical complet.
Un suport special este acordat
stilurilor moderne ale
muzicii electronice
rave, industrial, ambiental.



Introducere - o apropiere treptată de bazele sintezei de sunet.

Sinteza software - programe destinate transformării calculatorului într-un puternic sintetizator.

Sequencer - analiza a patru programe destinate editării MIDI.

HDD Recording - programe destinate înregistrării, procesării și mixării wave-urilor.

Hardware - cele mai importante plăci de sunet și claviaturi MIDI, din oferta disponibilă în țară.

Revista o puteți cumpăra acum de la difuzorii de presă din toată țara!

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:Florian Răileanu
(Mr. President)**Secretar de redacție:**

Cătălina Lazăr

Redactori:Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Teodor Ioani (Theo)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea**Managing Editor:**

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Label CD:

Adrian Popa

Publicitate:Kriztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea**Marketing:**

Bogdan Bart

Contabilitate:Maria Parge
Eva Szaszka**Distribuție:**Ioana Bădescu
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru****corespondență:**D.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel/Fax: 068/150886,
068/153108**E-mail:** level@chip.ro**Pentru distribuție contactați:**

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:Veszpremi Nyomda RT,
UngariaLEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

La mulți ani gameri!

Iată că ne apropiem și de Crăciun și Anul Nou. Sper ca toți cititorii noștri fideli, și de ce nu și ai concurenței, să se bucure de darurile Moșului și ale noului an. Am încheiat un an în care pot să spun că ne-am bucurat de succese. Am ajuns în top și să sperăm că yom putea și pe viitor să ne menținem aici. Ce ne dorim noi, redactorii acestei reviste, este un an bun atât pentru noi cât și pentru români în general, oriunde ar fi ei. V-am făcut anul acesta numeroase surprize. Concursuri, surprize, glume, articole de nota 10, postere, jocuri full și mai ales 100 de pagini. Da, LEVEL a devenit o parte din viața noastră de zi cu zi. Și credeți-mă pe cuvânt că această revistă nu ar fi ajuns aici dacă nu ar fi existat un Sergio, un Mike, un Indianu', un Claude, un Sorin, o Cătălina și mulți alții. Cu alte cuvinte, această revistă a fost realizată pur și simplu dintr-un elan tineresc care adesea a fost pus la grea încercare. Ce va urma în anul următor? Cu siguranță că se vor schimba multe și revista va ajunge probabil la următorul stadiu, care îi va mulțumi pe absolut toți. Nu urmărim prin concursuri să atragem cititorii, ci pur și simplu prin sufletul revistei care este alcătuit din articole, stilul acestora și modul lor de prezentare. Ce a fost în anul 1998? Multe au fost jocurile ce s-au perindat prin redacție și multe au fost surprizele făcute de producători. Totuși, spre deosebire de anul 1997, anul acesta parcă au fost lansate mai multe titluri de calitate. Aș aminti numai câteva: Unreal, Sin, Need For Speed III, Tomb Raider II, Final Fantasy VII ș.a.m.d. Jocuri de toate genurile, care au o calitate de necontestat. Și cum au fost atât de numeroase nu am putut să le prezentăm pe fiecare-n parte.

Acum un an de zile cele o sută de pagini de acum erau un vis. Acum următorul vis este să ajungem la cel puțin 150 de pagini. Să vedem ce-o mai fi. Știu că unora nu le va place ce am să spun, însă îmi doresc ca odată pentru totdeauna pirateria să ia sfârșit și să ajungă la niște cote mai normale. Pentru mulți pirateria este mai mult decât binevenită, însă pentru producători și distribuitori lucrurile nu stau chiar așa. Și fără aceștia ne este și nouă destul de greu să supraviețuim. Știu, jocurile originale sunt scumpe și nu oricine își permite de exemplu achiziționarea unui joc cum este Need For Speed III. Dar poate că lucrurile or să fie mai bune în anul 1999. Voi ce credeți?

Eu îl aștept cu nerăbdare pe Moș Crăciun. De ce nu? Revista este acum pe piață și mie-mi place din când în când să mai iau o pauză de la atâta muncă și să privesc cum ینگe, cum trec oamenii liniștiți pe stradă, cum mai cade câte unu' și înjură de mama înghepului. Fie ca Noul An să vă aducă multă fericire, numai sănătate și putere de muncă. Este o urare sinceră!

Mr. President



Editorial 3

Cuprins 4

Cuprins CD 6

Actualități 8

First Look

Malkari 16

Doriți să vedeți dacă puteți face treabă la fel de bună ca Bruce Willis în Armageddon? Atunci trebuie neapărat să jucați acest joc de strategie, care în mod sigur vă va place.

Ultracorps 18

Război, lupte și sânge, adică tot ce se găsește la un joc gen combat strategy care se respectă!!!

Ultima 9: Ascensium 20

Nu vă speriați, această ultimă realizare este mult mai reușită decât Ultima 8! De data acesta cei de la Origin System și-au făcut treaba cum trebuia.

Star Trek Birth of the Federation 23

Space: the final frontier!!! O nouă aventură într-un univers plin de mister și neprevăzut – universul Star Trek.

Preview

Resident Evil 2 27

Gameri, fiți pe fază! Un nou virus colindă liber. Această versiune își depășește predecesorul la toate capitolele.

North vs South 30

Veți putea experimenta o perioadă importantă din istoria U.S.A. și anume războiul de secesiune. Cine știe, poate faceți treabă mai bună decât Grant și Lincoln.

Anachronox 32

Un role-play de calitate cu un engine 3D, o consolă stil RPG și cu o acțiune într-un viitor nu prea îndepărtat.

F16 Multirole Fighter 34

Vruuummm...toemai am depășit Mach 1. Vitează, aventură și avioane care fac bum-bum. Nu ratați acest flight-sim!!!

Populus: The Third Coming 36

Veți vedea că să fii zeu nu este un lucru chiar atât de ușor și că este greu să-ți mulțumești toți supușii.

Total Annihilation Kingdoms 38

Un RTS care vă va trimite în timp nu mai puțin de 10.000 de anișori într-un ținut guvernat de patru forme de magie.

Viper 40

Ce, nu aveți „mălai” să vă cumpărați o mașină tare, cum ar fi Dodge Viper??? Nu-i nimic, puteți vedea ce poate acest bolid prin intermediul acestui joc.

Return to Krondor 42

După câțiva anișori, cei de la Sierra s-au gândit să readucă la viață fantastica lume din Krondor.

Age of Empires 2: Age of Kings 45

Fanii RTS-urilor vor fi foarte fericiți să afle că Age Of Empires are o continuare, printr-o versiune mult mai reușită decât prima.

Gangsters 48

E simplu. Un joc de strategie unde joci rolul unui gangster care împreună cu amicii lui trebuie să pună stăpânire pe un oraș.

Review

Klingon Honor Guard 55

Tot ce trebuie să faci este să omori tot ce-ți iese în cale pentru ca în final să-l lichidezi pe cei care au atentat la viața lui Gowon.

NCAA Football 99 58

Simulator de fotbal american care continuă tradiția celor de la EA Sports în domeniul acestor genuri de simulatoare.

Israeli Air Force 60

Un simulator de zbor în 3D inspirat din mult controversata armată israeliană, destul de bine realizat.

People's General	62
Joc de strategie a cărui acțiune se petrece într-un viitor nu prea luminos al omenirii în care Națiunile Unite declară război Chinei.	
Wing Commander: Secret Ops	64
Un simulator de calitate de lupte în spațiu. O continuare a primei versiuni, de data aceasta mult mai reușită.	
NHL 99	66
Ce, credeți că cei de la EA se vor opri la NHL 98? Ei bine, v-ați înșelat. Dovada: NHL 99!!!	
Railroad Tycoon II	68
Ia să vedem dacă faceți treabă mai bună cu trenurile aiste, decât nea' Bănescu!?	
SkullMonkeys	70
Un joc în care fantastul și irealul plutește pretutindeni. Un joc viu, colorat și dinamic.	
Independence War	72
Vei așea de comandat o navă de clasă Dreadnaught și vei fi în serviciul marelui cartier general din spațiul Commonwealth Navy.	
Review Special	
Intreplay	75
Iată că a venit și vremea celor de la Interplay să fie puțin criticați și laudați.	
The Lost Vikings II	76
Un sat de vikingi unde apare o navă extraterestră care va răpi trei dintre ei din sânul familiilor.	
Jungle Strihe	77
Ți se dă un elicopter cu care trebuie să-ți nimicești inamicii.	
Atomic Bomberman	78
E atât de simplu! Arunci bombe după care trebuie să o tai rapid din fața puterii de foc pentru a nu te frige.	
Fun Stuff	80
Ho ho ho! Hi hi hi! Ha ha ha!	
Hardware	82
Genius Sound Maker 64	
Filme	86
Knock Off: Jean Claude van Damme is back!!!	
Muzică	87
Despre unii dintre preferații noștri.	
Multimedia	88
Despre o istorie a muzicii.	
Chat room	92
Talking about you, me, something and everything.	

55

42

45

18



CD content

101: Airborne Invasion – Empire

Sub comanda ta se află 18 parașutiști. Te afli în spatele liniilor inamice pe durata zilei D. Simulare strategică real-time

Age of Empires: rise of rome - Ensemble/Microsoft

Un disc de expansiune oficial pentru minunatul joc de strategie Age of Empires care te aruncă în rolul romanilor. Demo-ul conține trei misiuni din campania Punică și nu necesită versiunea originală.

Barrage - Mango/Activision

Barrage este un joc de acțiune cu o grafică super, dar care are nevoie de un calculator puternic.

Blood 2 – Monolith/GT

Caleb s-a întors! De data aceasta fiind înarmat cu un umor cinic mult mai dezvoltat, acțiunea desfășurându-se într-o atmosferă mult mai întunecată și mai însângărată. Blood2 este un joc de acțiune horror mult mai serios. Atenție: demo-ul nu permite salvarea!

Dominant Species - Red Storm

Un nou joc de strategie real-time 3D, unde ai ocazia de a-ți apăra planeta împotriva oamenilor care vor să pună mâna pe valorosul miez de Anime. SF!

Future Cop L.A.P.D

Un joc de acțiune super cu bird view, unde ca membru LAPD trebuie să lupti împotriva forțelor criminale. Acțiunea este o îmbinare între miracol și tehnologie futuristă, TCA X-1 Alpha. O mulțime de obiecte ce trebuie distruse, o grafică super...

Heretic 2 - Raven/Activision

Sechelă a jocului de succes Heretic. Această nouă versiune utilizează engine-ul din Quake 2, iar view-ul este 3rd person. Eroul nostru trebuie să găsească de această dată un loc împotriva blestemului ce a fost aruncat asupra întregii țări.

Mad Trax – Rayland

Un simulator auto de la o companie necunoscută. Este similar cu P.O.D.-ul.

Madden 99 – EA

Dacă ești un fan al fotbalului american, atunci nu ai de făcut decât o alegere simplă – Madden NFL 99.

NHL 99 – EA

În sfârșit un demo jucabil al popularului joc de hochei. Acum aveți ocazia de a juca meciul dintre Washington Capitals și Detroit Red Wings.

Nightlong

A spus cineva cumva că jocurile de aventură sunt moarte? No way, Nightlong și Blade Runner par să demonstreze contrariul.

Escape Or Die Trying – Psygnosis

Un joc gen Tomb Raider ceva mai neobișnuit. S-ar putea să vă atragă magia și neobișnuitul ce înconjoară acest joc.

Pinball Arcade – Microsoft

În versiunea full a jocului Pinball Arcade veți găsi șapte mese care vă vor transporta prin istoria americană.

Top Gun: Hornet's Nest – Microprose

Numele tău este Maverick și avionul F/A-18 te așteaptă...

V2000 - Frontier/Grolier

Nou demo al jocului strategic de acțiune de la David Braben, creatorul legendarului joc Elite. Așa că ar fi bine să jucați toate cele trei misiuni.

Viper Racing – Sierra

Vreți un joc de curse cu niște mașini chiar super-rapide? Dodge Viper este destul de rapid pentru tine?

WC: Secret Ops – Origin/EA

Pachet de expansiune pentru WC: Prophecy care poate fi rulat fără jocul original. Doar logați-vă ca LevelCD și parola este 858989137 sau vă puteți înregistra la adresa www.secretops.com (unde puteți face download la celelalte episoade).

Shots

Babylon 5

Un joc ce simulează luptele care se dau mai tot timpul în cadrul serialului american ce poartă același nume. Misiuni non-lineare, o grafică super și suport pentru rețea.

Spellcross - SCI

Un joc de strategie turn-based care simulează lupta dintre forțele întinericului și forțele hi-tech, asta înseamnă orci împotriva tancurilor.

Earth 2150

Sechelă jocului de strategie real-time care s-a bucurat de un succes deosebit. Grafică 3D, terenul interactiv, story-ul deosebit și multe alte facilități, fac din Earth 2150 un joc destul de promițător.

Kanaan

Primul joc 3D de acțiune de la Argonaut (Croc), unde ai ocazia să lupți în viitor împotriva oamenilor câini în misiuni indoor și outdoor, cu o mulțime de arme interesante și cu abilitatea de a folosi orice vehicul (de la mașină la avion de vânătoare).

Neverending Story

Aventura real-time ce se bazează pe nvela lui Michael Enge ce poartă același nume. Astfel, în curând vom avea ocazia de a intra în lumea Fantasia și bineînțeles că va trebui s-o salvați de la distrugere. Și cum nici o poveste nu ia sfârșit... keep playing!

Resident Evil 2

Jocul ce a cunoscut o evoluție deosebită pe Playstation există acum și într-o versiune pentru PC. Același story, același mod de joc, aceeași grafică super și aceeași posibilitate de a juca cu Claire și Leon.

Return to Krondor

O sechelă adevărată a RPG-ului Betryal at Krondor, care arată absolut bestial. Te vei întoarce în lumea Midkemia, unde vei căuta un artefact. În toată aventura vei avea ocazia de a întâlni peste 200 de caractere.

Shogun

Această nouă trupă va realiza o strategie foarte ambițioasă ce simulează Japonia secolului 16. Astfel, tură după tură va trebui să-ți controlezi provinciile, să-ți antrenezi unitățile (samurai, geisha), să faci negoț diplomatic și să te lupți ca-n Myth.

Soldier

Joc de acțiune bazat pe filmul SF cu același nume, în care rolul principal era jucat de Kurt Russel. Ai posibilitatea de a alege între cinci caractere diferite și vei porni la luptă. 30 de misiuni care se desfășoară în șase lumi diferite... fain, nu?

Star Trek: New Worlds

Strategie real-time a cărei acțiune se desfășoară în lumea Star Trek. Astfel, vei lupta atât pentru Romulani, Klingonienii cât și pentru Federație. Terenul este complet 3D (puteți roti/zoom) și jocul arată cu adevărat bine.

Ultima 9

Cel de-al nouălea capitol al seriei Ultima este mișto, interactiv, cu o lume vie plină de prieteni și inamici. Caracterele par a fi coborâte din romane și pe lângă alte facilități acestea mai pot face și vrăji. O interfață super și o grafică incredibilă.

World League Soccer 99

De data aceasta WLS are licență asupra echipei de fotbal engleze. Bineînțeles că nu lipsește nici Michaela Owen, care a participat la motion-capturing. Astfel, grafica va fi reușită, vor exista noi mișcări, noi echipe etc.

Shareware:

FAR 1.6

O nouă versiune a managerului de fișiere pe 32 de biți, care este similar cu QOS Navigator-ul.

PACT Timer 98

Un mic utilitar care, amplasat în bara de task-uri, vă va permite să rulați programe, să faceți back-up, să vizitați pagini web etc. Poate lucra cu shortcut-uri și nu ocupă decât 250 KB de memorie.

TableEdit

Un editor reușit pentru chitară și alte instrumente.

Time On Line

Un utilitar simplu care monitorizează conexiunile prin linia telefonică.

TimeLiner

Un program interesant pentru conectarea evenimentelor consecutive cu descrieri și imagini.

Tumi's 3D Pointers

O colecție reușită a 14 cursoare animate.

Turbo Browser 98

Un manager de fișiere care emulează Explorer-ul, dar care are mai multe funcții.

TurboZIP

Utilitar simplu de folosit pentru comprimare/decomprimare și e-mail-uri pentru Windows 95/NT.

USA Casino

USA Casino vă permite rularea a nouă jocuri de cazino, local pentru plăcere și online pentru bani adevărați.

Visual Cards

Utilitar simplu de folosit pentru a face business card-urile mult mai arătoase.

Visual Envelopes

Dacă aveți foarte des de-a face cu scrisori, atunci acest utilitar vă va ușura munca.

Visual Labels

Similar cu programele precedente, acesta face niște label-uri super.

VoiceNet VR\$ 98

Utilitar pentru recunoașterea vocii tale, care vă permite să rulați un program și să controlați calculatorul într-un nou mod.

WinAMP 2.04

Cea mai nouă versiune a celui mai bun player MP3.

WinZip 7.0 SP1

Noua versiune a popularului program de arhivare.

Without a Trace

Without a Trace vă permite ștergerea unor fișiere, astfel încât acestea să dispară fără urmă.

Updates:

Conflict: Freespace v1.05
DBTS: Limb From Limb
Rainbow Six v1.03a
Seven Kingdoms AA v2.12
Starcraft v1.03
Unreal v2.18 beta
Vargers v1.3

Themes:

Black Dahlia
Blade Runner
Grim Fandango
Hellfire
Ultima Online
Unreal

FLASH

989 Studios deschide un nou studio în California

989 Studios, o companie care s-a ocupat de dezvoltarea și distribuția jocurilor de computer, a deschis un nou studio în California. Noul studio va fi situat în orașul San Jose, în apropierea aeroportului. Noul studio va fi condus de Mike Smith, care a lucrat pentru 989 Studios timp de doi ani. Noul studio va fi responsabil de dezvoltarea și distribuția jocurilor de computer pentru platformele PC și console. Noul studio va fi deschis în luna octombrie. Noul studio va fi unul din cele mai mari studio-uri de dezvoltare a jocurilor de computer din California.

Dune 2000 Multiplayer Patch

Atunci când ai o conexiune la Internet și vrei să joci Dune 2000 cu prietenii tăi, trebuie să instalezi un patch. Acest patch este disponibil pe site-ul oficial al Dune 2000. Acest patch este necesar pentru a permite jocul multiplayer. Pentru a instala patch-ul, trebuie să descarci patch-ul de pe site-ul oficial al Dune 2000. După ce ai descărcat patch-ul, trebuie să îl instalezi pe calculatorul tău. După ce ai instalat patch-ul, poți să joci Dune 2000 cu prietenii tăi pe Internet.

Un nou release: Recoil Demo

Un nou release de la Microsoft, Recoil Demo, este disponibil pentru download. Acest demo este disponibil pe site-ul oficial al Microsoft. Acest demo este un joc de strategie în timp real. Acest demo este disponibil pentru platformele PC și console. Acest demo este disponibil pentru a permite jucătorilor să se familiarizeze cu jocul înainte de a-l cumpăra. Acest demo este disponibil pentru a permite jucătorilor să se familiarizeze cu jocul înainte de a-l cumpăra.

Pretec

Rezoluție de 600dpi

Noile camere de la Pretec, DC-600 sunt destinate celor care doresc să captureze imagini la o rezoluție de 640x480 pentru publicarea acestora pe site-uri web sau pentru trimiterea lor prin mail. Au încorporat un ecran LCD de 1,8" pentru a putea vedea imaginile înainte de a le captura, un micro controller care vă dă posibilitatea de a vedea sau de a șterge imaginile înainte de a le introduce în calculator, iar cei 8MB de memorie flash pot stoca

până la 40 de imagini la rezoluție maximă. Totodată, un conector NTSC vă permite să prezentați imaginile pe care le-ați realizat, cu ajutorul unui televizor obișnuit!



A ieșit din găoace Close Approach

Abstract Worlds Ltd., un creator de software din UK, a scos pe piața jocurilor pe calculator un nou joc de acțiune Close Approach. Compania relatează că jocul, un 3D shooter, este primul joc comercial creat în Visual Basic cu suport 3D Direct3D. Deoarece mulți au considerat că Visual Basic-ul este inadecvat pentru realizarea pe jocuri serioase, acest joc se vrea o dezaprobare a ideii celorlalți creatori. Jocul care folosește Direct3D și DirectSound pentru grafice și sunete 3D, a fost testat cu majoritatea plăcilor grafice 3D. Numele de Close Approach vine de la programul NASA Close Approach, care nu face altceva decât să monitorizeze toți asteroidii care se apropie de Pământ. Jocul îți are acțiunea în anul 2100, și după cum v-ați dat seama, jucătorii trebuie să distrugă asteroidii care au de gând să aibă un impact cu Terra Mamă.

Tărâmul Golf 1999 Edition

Cei de la Microsoft au lansat Golf 1999 Edition, un upgrade pentru scriile lor de golf referitor la modul multiplayer, bun pentru realizarea de meciuri prin Internet, mai exact la MSN Gaming Zone. Golf 1999 Edition combină grafica 3D, animația de pe teren și sunetele specifice fiecărui loc pentru a crea cea mai impresionantă experiență de golf. Bineînțeles că trebuie adus și ceva mai atrăgător pentru monotonia jocului de acest gen, și astfel s-au introdus o animație fluentă care schimbă deconul și încărcările rapide de grafice, toate bine realizate pentru crearea cât mai realistă a acestui sport superb.

Pinnacle Miro

CD recorder-e performante

RCD 6x24 este unul dintre cele două CD recorder-e lansate de Pinnacle Miro luna aceasta. RCD 6x24 este un sistem puternic de înregistrare a datelor sau fișierelor audio la o viteză de 6x, modul de citire având o viteză superioară de 24x. RCD 6x24 include un buffer de 2 MB și suportă cele mai multe

formate de înregistrare din industrie.

Cel de-al doilea produs este RW4416 – ReWritable CD Recorder. Acesta oferă o performanță deosebită în tehnologia de rescriere având o viteză de scriere și rescriere de 4x. RW4416, ca și RCD 6x24, este livrat cu software de pre-mastering, controller PCI SCSI-2, cd-uri neînregistrate și cabluri.





SKYWELL

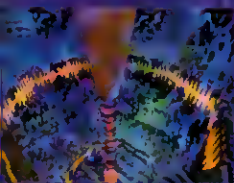
3Dfx MAGIC 3D II

Standard Features:
2MB memory
340 frame buffer
4MB backdoor memory
Super VGA off-chip 16MB
ECL cable included

Performance:
4 Mhz outboard full rate
for binocular viewing with
LDC Micromapping
240KHz
riches of lighting
and fogging effects
(10 Mpixel with 4U)



Adresă: B-dul Mihail G. Cantemir
Nr. 28, M. P1, Sc. 2, Et. 5, Ap. 45
Strada BAZEI B-dul Andrei Ciobanu
Nr. 2, Intrarea (mag.)
B-100, Oradea 6 (B-100)



3Dfx
Interactive

Voodoo2



5% REDUCERE!

Decupează talonul și pe baza
lui beneficiezi de această
reducere pentru orice produs
SKYWELL



TOATĂ GAMA PRODUSELOR



Magic 3D



Mania 3D-ului



CRITANDO COMPUTERS SRL Tel.: 01-335.73.22 / 01-337.04.76

FLASH

Update: Entrepreneur Version 1.5

Amplasarea de la New York la Miami, un joc de strategie de business, de succes. Entrepreneur Version 1.5 este o versiune îmbunătățită de joc, în care poți opera pe scară mondială, în loc să fii limitat de o singură zonă. Jocul este o simulare de business, în care poți crește o companie de la o singură persoană la o companie cu mii de angajați. Într-un joc de strategie de business, tu ești CEO-ul unei companii și trebuie să gestionezi toate aspectele afacerii tale. De la achiziționarea de terenuri și construcția de clădiri, la angajarea de personal și gestionarea bugetului, totul este la ta. Într-un joc de strategie de business, tu ești CEO-ul unei companii și trebuie să gestionezi toate aspectele afacerii tale.

Tărâmul Golf 1999 Edition

Un joc de strategie de business, de succes. Tărâmul Golf 1999 Edition este o versiune îmbunătățită de joc, în care poți opera pe scară mondială, în loc să fii limitat de o singură zonă. Jocul este o simulare de business, în care poți crește o companie de la o singură persoană la o companie cu mii de angajați. Într-un joc de strategie de business, tu ești CEO-ul unei companii și trebuie să gestionezi toate aspectele afacerii tale. De la achiziționarea de terenuri și construcția de clădiri, la angajarea de personal și gestionarea bugetului, totul este la ta. Într-un joc de strategie de business, tu ești CEO-ul unei companii și trebuie să gestionezi toate aspectele afacerii tale.

A ieșit din găoace Close Approach

Un joc de strategie de business, de succes. Close Approach este o versiune îmbunătățită de joc, în care poți opera pe scară mondială, în loc să fii limitat de o singură zonă. Jocul este o simulare de business, în care poți crește o companie de la o singură persoană la o companie cu mii de angajați. Într-un joc de strategie de business, tu ești CEO-ul unei companii și trebuie să gestionezi toate aspectele afacerii tale. De la achiziționarea de terenuri și construcția de clădiri, la angajarea de personal și gestionarea bugetului, totul este la ta. Într-un joc de strategie de business, tu ești CEO-ul unei companii și trebuie să gestionezi toate aspectele afacerii tale.

Might and Magic VII – New World Computing

Doind să profite de succesul celei de-a șasea părți a istoriei Might and Magic, New World Computing se pregătește deja să arunce pe piață Might and Magic VII. Va avea o nouă intrigă și va beneficia de avantajele tehnologiilor 3D.

Jocul începe acolo unde s-a terminat Might and Magic VI, plasându-l pe jucător pe un alt continent al tărâmului Enroth. Ținutul va fi populat cu mult mai multe și mai inteligente NPC-uri și monștrii. Orașele nu vor mai fi populate doar de civili inocenți, mai ales când cine știe ce monștrii le dau târcoale. Aceștia vor pune mâna pe orice și se vor apăra de bestii, iar toate aceste creaturi ciudate, pe care continuă să le numesc monștrii, se vor bate și între ei. Pe acest continent trăiesc într-o teribilă vrăjmășie două națiuni. Tu poți să ajuți pe oricare dintre ele, sau pur și simplu să stai și să aștepti să vezi ce se întâmplă. Oricare dintre aceste hotărâri vei lua, va influența decisiv continuarea jocului. Se pare că în Might and Magic VI erau prea multe bătălii, fapt ce i-a deter-

minat pe producători să mai micșoreze numărul inamicilor. Alte schimbări ce vor putea fi observate în noua versiune sunt posibilitatea de a te mișca în timpul luptelor turn-based, un design ceva mai realist pentru bătăliile ce au loc în diverse încăperi și posibilitatea de a-ți seta tastele. Noul engine 3D va aduce îmbunătățiri vizibile vitezei și calității scrolling-ului, se pare chiar că va fi suportat și de procesoare mai slăbuțe. De asemenea va suporta personaje 3D mai complexe și efecte vizuale mai bune. În ceea ce privește portretele eroilor, vă spun doar că au fost nevoie de circa 800 de frame-uri pentru un chip. Din păcate, vom mai avea destul de mult până vom admira frumusețile noului Might and Magic, el fiind anunțat de-abia pentru martie 1999.



Infinite Worlds - Interplay

VB Designs a realizat odată, de mult, un joc dragut intitulat Mordor. Directorului David Allen i-a plăcut atât de mult încât a produs și continuarea Mordor II, dar nu avea un distribuitor pentru el. După multe uși închise în nas, Interplay s-a decis să distribuie acest joc sub numele de Infinite Worlds. Din acest moment, jocul a suferit transformări majore, fiind adus la standardele tehnologice ale zilelor noastre. Infinite Worlds este un RPG clasic, cu o poveste clasică. Un oraș este distrus de invazia

unor monștrii, iar tu și amicii tăi trebuie să cutreieri nivel după nivel în căutare de aur, comori, arme, scuturi și să completezi mici sub-quest-uri. Ești una din clasele specifice RPG: Paladin, Rogue, Mage bla-bla-bla, cu același sistem de skill-uri și experiențe pe care ni le oferă și Wizardry. Povestea ne spune ceva despre magia ținutului care este furată de niște monștrii, iar tu ai misiunea de a-i distruge și de a-l înfrunta pe cel mai tare și mai rău adversar, Ku'tan Jenal. Spre deosebire de Wizardry și Might and Magic VI, Infinite Worlds folosește bestii 3D în labirinturile sale, asemănătoare



celor din Quake. Dar în timp ce în Quake spre tine se repezeau doar o mână de monștruleți, engine-ul Mordor suportă până la 40 de creaturi ce se învârt în jurul tău într-un decor 3D. Infinite Worlds este jocul pe care-l așteptai, cel puțin până în iarnă, după cum ne-au anunțat producătorii.

ELECTRONIC ARTS

**JOCUL LUNII ESTE:
NEED FOR SPEED 3:
HOT PURSUIT**

[illegible]

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU, BUCURESTI. TEL 092.566.510 FAX: 6795742



FLASH

Amazon

Un nou sistem de calculare a fost lansat în Marea Britanie și Germania. Amazon, dezvoltat de Amazon, este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare. Acesta este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare.

NetZero

Un nou sistem de calculare a fost lansat în Marea Britanie și Germania. NetZero, dezvoltat de NetZero, este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare. Acesta este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare.

Sunat 3D

Un nou sistem de calculare a fost lansat în Marea Britanie și Germania. Sunat 3D, dezvoltat de Sunat 3D, este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare. Acesta este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare.

IBM - noi harddisk-uri

Un nou sistem de calculare a fost lansat în Marea Britanie și Germania. IBM - noi harddisk-uri, dezvoltat de IBM, este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare. Acesta este un sistem de calculare care poate fi folosit pentru a calcula orice tip de calculare.



Blade

Pe când Lumea era încă tânără, aceasta era locuită de oameni curajoși, războinici neînfricați care se considerau zei. Supărați, zeii au trimis un oponent de temut: un dragon care scuipa foc și care a distrus totul în calea lui. Aîha, zeița bunătații, a avut milă de rasa umană. Ea a făcut o spadă cu puteri magice pentru a înfrânge bestia nesătuță. Numai un singur războinic ar fi putut s-o folosească: Blade. Blade a învins dragonul în cele din urmă. Bestia, rănită fiind, s-a retras în peștera sa ascunsă în adâncul munților vulcanici, unde a dormit 1000 de ani pentru a-și recupera forțele. Din păcate Blade a fost și el rănit în luptă și a murit la scurt timp după aceea. Fapta sa eroică mai este pomenită și-n zilele de astăzi.

Bătrânii au căzut de acord că dacă o astfel de sabie ar cădea în mâinile cui nu trebuie ar fi dezastru. Astfel, aceștia au îngropat arma alături de erou și au ferecat mormântul cu cinci porți. Cinci chei au fost ascunse în cinci locuri diferite, fiind protejate de cavaleri curajoși. Dar asta este o poveste petrecută acum 1000 de ani! Hoardele lui Dal Gurak, un mag

puternic, expert în vechile tehnici de vrăjitorie, știe despre această legendă și despre sabia care-ar putea să-l facă stăpânul lumii. Și ce este mai grav, acesta deține una din cele cinci chei. Timpul când dragonul se va trezi din somnu-i adânc este aproape. Khizbur Stonehead, un șef de trib, a ținut un discurs un dwarfilor, spunându-le care este situația. Aceștia din urmă au hotărât să alcăguie un războinic și să-l trimită-n lume să ducă vestea mai departe. Derek a fost cel ales. Acesta a fugit cât a putut de repede și le-a povestit Amazonilor, Cavalerilor și Barbarilor tot ceea ce știa. Ascultând atent la cele spuse de Derek, aceștia din urmă au ales câte un războinic curajos și l-au trimis la luptă. Și astfel, ajungând Derek într-un anumit oraș, obosit fiind, s-a pus și el jos ca omul să se odihnească. Și când colo ce să vezi: peste oraș s-a lăsat un fum de nepătruns și Diavolul în persoană și-a făcut loc acolo.

Ei, cum vă place povestea? Un action 3D care pentru început sună destul de promițător. Cu alte cuvinte un 3D din ultima generație. Data de lansare nu este cunoscută - tot ce știm este că-l așteptăm cu sufletul la gură.



Noi probleme pentru Merced?

Producătorul de cipuri grafice S3 afirmă că preconizatul procesor Merced al firmei Intel ar putea încălca unul dintre patentele deținute de S3. Merced e capabil să prelucreză deopotrivă cod de 32 și de 64 de biți, dar elimină redundanța prin posibilitatea folosirii în comun a

resurselor de către unitățile de procesare din cadrul cipului. Patentul firmei S3 descrie aceeași tehnică și a fost cumpărat împreună cu alte 50 - anul trecut de la acum defuncta Exponential Technology Inc., pentru aproximativ 10 milioane USD, în cadrul unei licitații. La aceasta a participat și Intel, dar a pierdut în fața lui S3.

MALKAR

Este vorba de o continuare a filmului Armageddon ? Va joa oare și celebrul actor Bruce Willis aici ? Ei bine, nu este vorba despre un film, ci despre noul joc realizat de bel de la Magic, a cărui poveste se aseamănă cu subiectul filmului Armageddon.

[illegible]

Renasterea

Malik's first marriage, a case of forced marriage, took place while he was in detention in Guantanamo Bay. He had no choice in the matter, and his wife was a minor at the time.

[illegible]

115000

10

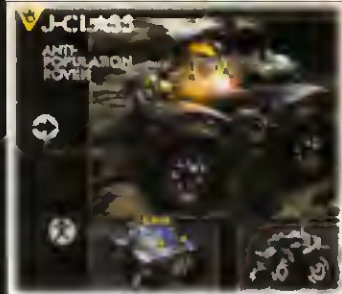
1

www.elsevier.com/locate/jmb

10



plains, in the 1970s, when the
oil crisis caused energy costs to
rise, and the first oil shock was
felt. In the 1980s, the oil crisis was
felt again, and the oil crisis was
felt again. In the 1990s, the oil
crisis was felt again, and the oil
crisis was felt again. In the 2000s,
the oil crisis was felt again, and
the oil crisis was felt again. In the
2010s, the oil crisis was felt again,
and the oil crisis was felt again.

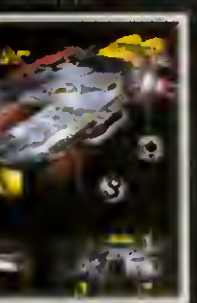
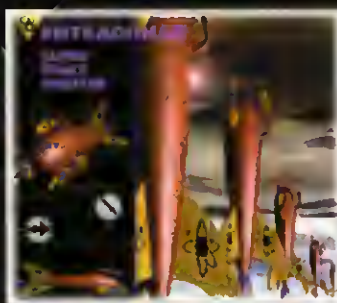


J-CLASS
Anti-Population Rover – Echipa de armură de protecție VaTiak este cea mai de încredere în luptă împotriva adversarilor. Este un vehicul blindat care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.



THIRUS
Thirus All Purpose Soldier – Cea mai folosită unitate de luptă în joc. Este un soldat care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un soldat de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.

LEVEL FIRST LOOK



R-CLASS
WRECKER – Este echipat cu de multe ori mai mult decât un vehicul de luptă. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.



HC-4 Space Hammer – Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.

USA-2
Excavator – Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.



USA-2
Excavator – Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.



X-5
Deconstructor – Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.



Acetronic – Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente. Este un vehicul de luptă care poate fi echipat cu diverse arme și echipamente.

Ultima 9: Ascension

Joc după joc, seria Ultima a ajuns la cota nouă. Origin promite o mulțime de noutăți și surprize. Care sunt acestea vom vedea în curând...



În negura procesului din jurul firmei Origin Systems, echipa Ultima își vede de treabă cu încăpățănare. Începutul cu inecul au finisat toate elementele jocului, și, după cele ce au arătat la Electronic Entertainment Expo, nu mai miră pe nimeni faptul că *Ultima 9: Ascension* este cel mai așteptat RPG al anului. *Ultima 9: Ascension* este al nouălea game al seriei (oare de ce-am mai spus-o) și este cel care va pune capăt aventurilor entității cunoscute ca Avatar. Povestea nu se va mai învârti în jurul eroului legendar care, în *Ultima IV*, a căpătat codexul *Ultimate Wisdom* de la Strygian Abyss. În schimb, acesta se va muta spre o nouă eră din istoria Britanniëi. Din acest punct însă, numai Origin știe exact care va fi viitorul seriei.

În *Ultima 9: Ascension*, Avatar se întoarce în Britannië după lunga sa sedere în fosta lume a Gardianului Peran. În acea perioadă, pentru a putea supraviețui a fost nevoit să facă multe lucruri rele, printre care summoning-ul și manipularea Demonilor. Bineînțeles că Gardianul a fost încântat să-i înfățișeze Lordului British aceste fapte „mărețe” ale Avatărului.

aceasta fiind cea mai cruntă formă de tortură care putea fi aplicată bătrânului monarh pentru care cinstea și virtutea sunt la loc de cinste. Avatărul se întoarce folosind The Black Rock Gate, prin care ajunge în Nexus of Worlds. Aici îi

dovedește pe tiranii aerului, focului, pământului și apei, primind astfel titlul de Tiran of Etlir. Cea mai mare dorință a lui este să se întoarcă în mult iubita lui Britannië, numai că aceasta nu mai este așa a cum a lăsat-o, mai ales de când cu intrarea violentă și



de succes a Gardianului pe teritoriul acestora. Mulți oameni de treabă au fost maceclari atunci, iar mulți alții, asemeni Lordului British, au devenit obiectele de amuzament ale Gardianului. Aici începe *Ultima 9: Ascension*, ultima aventură a Avatărului. Jocul promite multe, dialoguri decente, grafică și decoruri superbe, jucabilitate mare, toate acestea transpuse cu ajutorul unui engine 3D. În *Ultima 9: Ascension* nu va mai exista party-ul, vechii amici Iolo, Jjand, Spark sau Shamino nu vor mai fi acolo să te ajute. De data aceasta Avatărul este singur.

Back to the future

După semi-ecșecul Ultimei 8, producătorii au făcut un masiv „reacșere” în rândul gamerilor pentru a afla ce-și dorește ei de la noul Ultima. Iar rezultatul a fost o întoarcere la vechile Ultima 6 și 7, și readucerea acelor lumi vâsice, foarte populate și pline de item-uri. O mulțime de lucruri de făcut, fără ca acestea să aibă vreo legătură cu intriga jocului. Poți juca zile întregi fără să înaintezi un deget în poveste, sau poți te îndrepta ca expresul spre



lucrului cel mai interesant este modul cum se intră în aceste cinematici. Te-ai așezat pe pat și adormi imediat: vântul începe să umfle draperiile, toate obiectele încep să plutească în jurul patului, zidul din spatele patului se dărâmă, piatră cu piatră, iar ceea ce este în spatele lui este primul sending. Și acesta a fost numai un exemplu. Fiecare copac, fiecare frunză, fiecare piatră sunt modelate perfect în 3D, și cred că veți fi mulțumiți de efectele vizuale pe care le veți vedea. Lord British, un personaj atât de nefolositor în jocurile anterioare, acum va



avea un rol mult mai activ în desfășurarea evenimentelor, chiar dacă a îmbătrânit.

„The End”. Este o lume 3D unde fiecare obiect este poligonal. Pentru realizarea acestora s-a folosit LightWave, și apoi au fost texturate în photoshop. Camera se putea și ea roti oferindu-ți mai multe unghiuri de vedere, astfel că vederea ortogonală din Ultima 7 și 8 a dispărut. Una din cele mai mari probleme ale jocurilor erau lucrurile ce se întâmplau în spate, acest spațiu imens pe care nu-l puteai folosi. Acum grafica 3D și camera ce se rotește au rezolvat această problemă. Unul din riscurile folosirii poligoanelor este faptul că obiectele arată bătoase și coluroase, dar se pare că Origin a trecut și peste această piedică. Nu puteam vorbi de Ultima 9: Ascension și de grafica lui fără a aminti de design-ul orașelor. În general localitățile seamănau între ele, aceeași arhitectură, aceleași materiale de construcții, aceiași locuitori. În Ultima 9: Ascension orașele au personalitate. De exemplu orașul Moonglow, locul unde trăiesc magicienii, casele vor pluti, vei întâlni și trepte plutitoare, iar atunci când vei călca pe ele se vor lăsa sub greutatea tă. Ah, și după ce ai trecut vor reveni la poziția inițială. Iar noaptea, făclii plutitoare vor ieși dintr-o clădire și se vor frumosi în jurul orașului. În orașul Yew unde oamenii trăiesc undeva în adâncurile codrilor, casele vor fi construite în copaci, într-o temă gen „back to nature”. Cred că v-ați dat seama până acum că fiecare oraș are o personalitate arhitecturală. Dacă da, să trecem la următorul capitol al graficii, filmele. Ca de obicei vor fi într-un și end-un, dar nu despre ele vreau să vă scriu, ci despre secvențele din timpul jocului. Acestea sunt cunoscute ca sendings. Acestea sunt elemente importante în Ultima 9: Ascension. Atunci când dormi, ai aceste vise care de fapt sunt mesaje pe care le trimite Gardianul Lordului British, mesaje în care îi sunt prezentate toate faptele necurate pe care le-ai îndeplinit și prin care încearcă să-l convingă că îi ești adversar. În





Călătorului îi șade bine cu drumul

Ultima 9: Ascension are cea mai extinsă lume din toate jocurile Ultima. Un spațiu imens de explorat, o mulțime de NPC-uri cu care să discuți. Și pe deasupra mai este și interactiv în totalitate. Poți folosi fiecare cuțit, fiecare platoșă, fiecare castron sau furculiță. Toate levițele pot fi manevrate, ușile pot fi deschise sau stărmate, mobila poate fi răsturnată sau folosită în moduri care nici nu-ți trec prin cap. Sute de personaje te așteaptă să le întâlnești, iar dintre acestea cam 40 sunt extrem de importante și o să le întâlnești destul de des pe parcursul jocului. Conversațiile au depășit stadiul banal de „Name, Job, Bye”. Fiecare personaj are ceva de spus. Cu toate că sunt atât de multe personaje, în afară de oameni, gargoyle și dragoni nici o altă rasă tradițională nu va fi întâlnită, nu tu dwarves, nu tu elves sau ninjas. Noutăți pot fi observate și la capitolul character's stats, chiar dacă în parte s-a păstrat cel din Ultima 8. Dacă îi pui o armură, atunci îl vei vedea purtând efectiv acea armură, iar dacă i-o dai jos atunci va umbla fără ea. Atributele pe baza cărora vei căpăta anumite skill-uri sau care determină numărul maxim al celor pe care îi poți stăpâni s-a redus la trei. Un domeniu de care n-am amintit deloc până acum este magia, nici nu se poate concepe Ultima fără așa ceva. Deci vei avea o carte în care sunt scrijelite magiile și ritualurile. Magiile le poți accesa rapid printr-un clic, și hop ai trimis un fulger sau un sloi

de gheață. Ritualurile sunt non-combat, ca de exemplu învierea unui personaj. Este mult mai cool să efectuezi un ritual pentru acest lucru decât să aplici o magie simplă. Iei individul, îl duci la un altar, îl așezi pe masă, aprinzi niște lumânări, întonezi niște incantații, și boom, tipul învie. Deci ritualurile diferă de



magie prin faptul că trebuie să le citești din spell book și să le execuți pas cu pas. Există și combinații de magii și ritualuri, care fac lucrurile și mai interesante.

Ultima 9: Ascension, anunțat inițial pentru această toamnă, nu va apărea în vitrinele magazinelor decât în primăvara lui '99. Cele 3 CD-uri ale jocului sunt încă în lucru la Origin Systems, sub supravegherea tiranică a creatorului Ultimatei, Richard Garriot.

Claude

LEVEL DATA

Productor: Origin
Distributor: Origin
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
VGA: 3D: 1M
Multiplayer: No
Platform: Win 95
Data lansării: primăvara '99

STAR TREK

BIRTH OF THE FEDERATION

FIRST LOOK LEVEL

LEVEL FIRST LOOK

Data stelară 26.10.99... Galaxia Level... Captain's log... Mă aflu pe orbită de două zile accesând baza de date pentru a afla cele mai noi știri de spre ultimul joc al universului Star Trek.

SAVE GAME

LOAD GAME

CONTINUE

NEW SINGLE
PLAYER GAME

NEW MULTI
PLAYER GAME

WALL PAPER

OPTION

QUIT GAME



[illegible][illegible]

Sămânța unui imperiu

[illegible]

Intense to change your perspective, to change a class, a group, a nation, to change the world. This is the mission of the new movie, *People of the Book*, a documentary about the Jewish community in Aleppo, Syria. The film is a portrait of a community that has been in existence for over 2,000 years. It is a story of a people who have survived through the centuries, despite the hardships and persecution they have faced. The film is a testament to the resilience and strength of the Jewish people, and it is a powerful reminder of the importance of preserving our heritage and our traditions.



PREVIEW LEVEL

Preview

LEVEL



RESIDENT EVIL

Nimic nu se compară cu dezastrul din laborator. Stupoarea se citește pe fața lui în timp ce se îndreaptă spre monitorul pălpâind al computerului. Este singurul lucru ce mai funcționează. Deschide fișier după fișier într-o căutare febrilă după răspunsuri când... o mână descămată și stafidită se așază pe umărul său. Un urlet inuman și...

«Me parez a mihi nascut din lumea aceasta, dar nu pe pamant. Diferenta e mare, a multora T-Yves. Insa eu am avut ceva de la Dumnezeu, pentru ca mi-a dat harul. După ce a scapat din năpasta, laboratorul, am fost a doua oară într-o închisoare, unde am scris o carte, am plecat din țară. Eu nu a fost ca ei, ei au experimentat complicitatea înfăptuită de departe de la țară».

As part of our field survey, I spent half an hour in the crowded lobby, looking around for any traces of a 'home' beyond the stage, where I found no different people, objects or music. Even if I had stayed in Raccoon City, I would have found the same people, same objects and the same music.

Alanta Playstation-Computere

[illegible][illegible]

Leon Kennedy

Leon este un tânăr și tânăr polițist, R. P.D. (Raccoon Police Department) din orașul de frontieră din statul Louisiana. Este un tânăr care este foarte bun în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este un tânăr care este foarte bun în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este un tânăr care este foarte bun în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei.



Claire Redfield

Claire este principala femeie în joc. Este o femeie foarte frumoasă și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este o femeie care este foarte bună în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este o femeie care este foarte bună în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei.

Ada Wong

Ada Wong este o femeie foarte frumoasă și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este o femeie care este foarte bună în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este o femeie care este foarte bună în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei.



Sherry Birkin

Sherry Birkin este o femeie foarte frumoasă și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este o femeie care este foarte bună în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei. Este o femeie care este foarte bună în ceea ce privește lupta fizică și are o foarte bună cunoaștere a armei.



LEVEL DATA

Producție: Capcom
Distribuție: Virgin Interactive
Oficiu: MultiNet
Tele: 062/222201
Hardware: PlayStation 1/64
72 MB RAM
Pach: 3D; Da
Multiplayer: Nu
Platforma: Win 95
Data apariției: decembrie '96

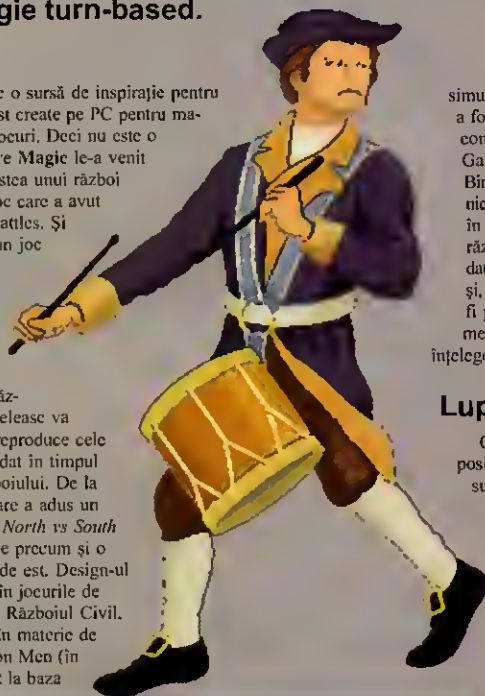


NORTH VS. SOUTH



Marile bătălii ale lui Lee și Grant. Războiul civil al Statelor Unite într-o strategie turn-based.

Războiul Civil American este o sursă de inspirație pentru multe jocuri de război care au fost create pe PC pentru mizații pasionați de acest gen de jocuri. Deci nu este o surpriză că celor de la **Interactive Magic** le-a venit stălușica idee de a combina povestea unui război arhicunoscut cu engine-ul unui joc care a avut un mare succes – seriile **Great Battles**. Și fără surprindere, rezultatul este un joc de război turn-based care emană feeling-ul dat de favoritul meu, **Great Battles**. **Interactive Magic** a dat drumul pe piața jocurilor pe calculator la noul joc **North vs South**, un joc de strategie foarte interesant care are la bază tema războiului civil al Americii. Acest release va da posibilitatea jucătorilor de a reproduce cele mai importante bătălii care s-au dat în timpul campaniei de est din timpul războiului. De la creatorii jocului **Great Battles**, care a adus un premiu celor care l-au conceput, **North vs South** include zece campanii individuale precum și o campanie completă a războiului de est. Design-ul jocului a fost făcut de veteranul în jocurile de strategie și expert în date despre Războiul Civil, Craig Taylor. Primul lui design în materie de jocuri a fost **Wooden Ships** și **Iron Men** (în anul 1974 !!!), jocuri care au stat la baza

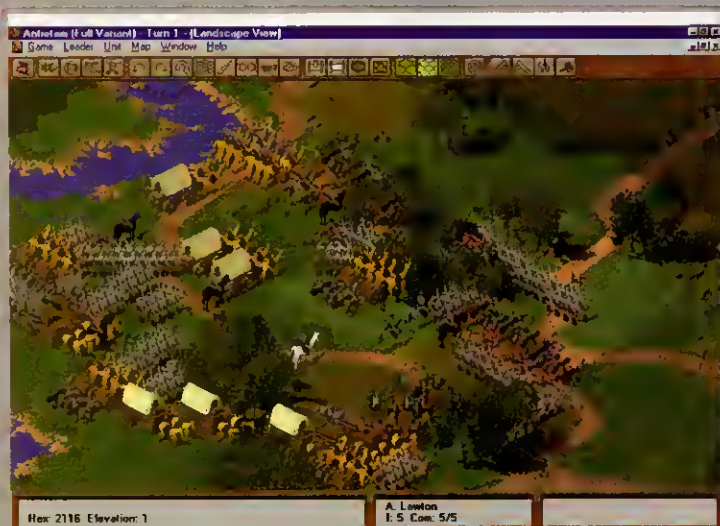


simulatoarelor de război a căror teren de bătălie a fost și este oceanul albastru. De atunci el a conceput jocuri sau module pentru **Battleline**, **Game Time Games**, **Yaquinto** și **Avalon Hill**. Bineînțeles că din acest joc nu putea să lipsească nici un help bogat pentru cei care sunt începători în acest domeniu (informații complete despre războiul civil – un fel de manual de istorie cu datele și locurile cele mai importante din război) și, pentru a fi într-adevăr complet, help-ul va fi pus on-line pentru orice informație suplimentară de care am avea nevoie pentru a înțelege și a putea juca jocul cum trebuie.

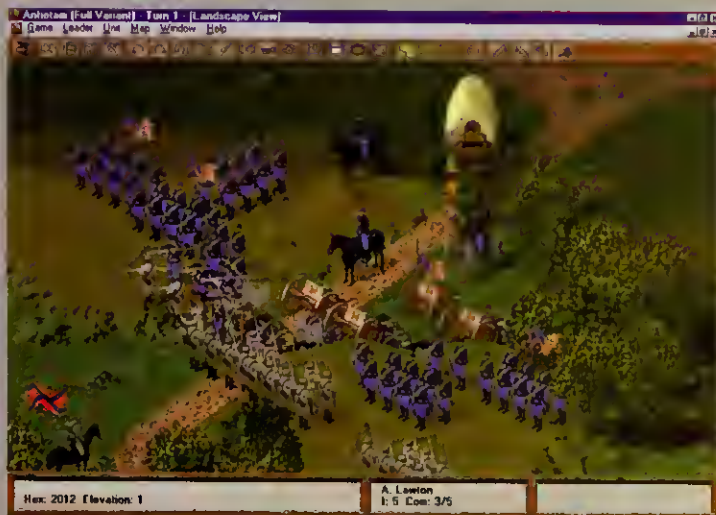
Luptă pentru drepturile tale

Ca mari gameri strategici ce suntem, avem posibilitatea să jucăm atât cu nordul cât și cu sudul, după bunul plac și amuzamentul fiecăruia, fiecare parte fiind bogată în unități variate și animate cum ar fi infanteriști, artilerie, și cavalerie care urcă și coboară munți pentru a ajunge în focul luptei. Odată cu înaintarea în joc și câștigarea de campanii, jucătorii (adică noi) vor fi greu provocați în a conduce trupele lor peste tot felul de terenuri cum ar fi câmpii, dealuri, mlaștini și tot felul de păduri care mai de care mai dese și mai greu de trecut.

Cele zece bătălii vor include cele mai interesante și mai importante lupte care au avut loc în timpul Războiului Civil: Gettysburg, Antietam, frații Bull Run, The Wilderness, Cedar Creek, Five Forks, Brandy Station, Gaines' Mill și Cedar Mountain. Există cel puțin o variantă pentru fiecare bătălie, precum și un joc de campanie care să le reunească împreună. Bineînțeles că bătăliile se vor da pe o hartă tactică care seamănă foarte mult cu cea din **Great Battles** dar este mult mai atrăgătoare și mai ușor de manevrat. Fiecare hexagon va avea 300 de metri, o tură va fi în jur de o oră, iar unitățile vor cuprinde brigăzi sau batalioane formate din infanterie, cavalerie sau artilerie, precum și combinații ale acestora (vor exista și unități care vor ocupa două hexagoane, dar majoritatea vor fi pe unul singur de 300 de metri). Campania care a fost văzută la realizarea acestui articol a fost cea dată la Antietam,



și vă pot spune că este foarte impresionantă. I-Magic a creat o ambianță foarte reușită din punct de vedere al animației și sunetului. Cei care trag cu tunurile rostogolite buzoaie cu praf de pușcă, încarcă tunurile pentru ca apoi să tragă rafale, cei din infanteria cu puști își pun armele la umăr în timp ce merg sau stau, iar în momentul în care le ordoni FOC, trag o salvă de focuri după care își reîncarcă puștile pentru următoarea salvă, steagurile sunt fluturate de vântul care adie, iar părăurile albastre bolborosesc în timp ce își urmează cursul lor. În schimb, răniții și morții sunt foarte asemănători celor din The Great Battles of Caesar. Jocul folosește un nou sistem de atac care face ca puterea de atac să fie cel mai important lucru în atacuri. Niște infanteriști înarmați cu baionete sau o cavalerie sunt exact ce trebuie pentru a mătura niște inamici de pe teren, dar trebuie să fim atenți la momentul atacului pentru că dacă este dat prea devreme, atunci s-ar putea ca în loc de distrugerea inamicului să ne alegem cu o pierdere în rândul trupelor proprii. Tot felul de lucruri noi și interesante sunt incluse în joc, cum ar fi „ceată de război” care dă o nouă dimensiune jocului. Astfel, dacă nu ești familiar cu o bătălie poți avea tot felul de surprize. *North vs South* folosește un sistem de luptă asemănător cu jocurile Great Battles. Liderii influențează mutările, dar există unele diferențe căci aceștia sunt așezați în ierarhii și în funcție de poziție au o anumită putere. Numărul de impulsuri pe care le primește jucătorul la fiecare tură sunt bazate pe comandanții lor. Așa cum poți să ghicești, asta dă un avantaj considerabil vicioului „Stonewall” Jackson față de bălăitul „Comisar” Banks în bătălia de la muntele Cedar, dar tot acest lucru face ca Philip Sheridan și Jubal Early să aibă un număr egal de impulsuri în bătălia de la Cedar Creek. Este de la sine înțeles că un joc de strategie nu este joc de strategie modern fără a include și posibilitatea jucării în rețea atât prin LAN cât și prin modern head-to-head, ca să nu mai vorbim că tipilor de la I-Magic le-a dat prin cap să-și facă propriul serviciu de match pentru playerei la site-ul companiei, site pe care vă invit să-l încercați www.imagicgames.com.



Cuvânt de sfârșit

Deci avem posibilitatea să fim unul din cei mai mari oameni ai Americii din timpul Războiului Civil, și fie că vom fi Lee, fie că vom fi Grant, tot de aptitudinile noastre contemporane depinde dacă personajul înfrunghiat de noi va ajunge să câștige războiul sau va pierde schimbând cursul istoriei. Cert este că noi



ne vom alege cu o experiență deosebită în urma acestui joc de strategie turn-based.

Ngk



LEVEL DATA

Producător: I-Magic
Distribuitor: I-Magic
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM
Piscă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: noiembrie '98

Există un început pentru toate. Și, drept dovadă, iată că Lin Storm scoate la iveală pe piața jocurilor pentru PC primul joc RPG de fantezie.



Anachronox este un joc de acțiune, mult comentat pe toate forumurile cu știri despre jocuri de computer pe PC și în curs de finalizare. Designer-ul Tom Hall a dat mai multe detalii referitoare la jocul nou release pentru PC și PS2 în următoarele săptămâni și zile. Într-un

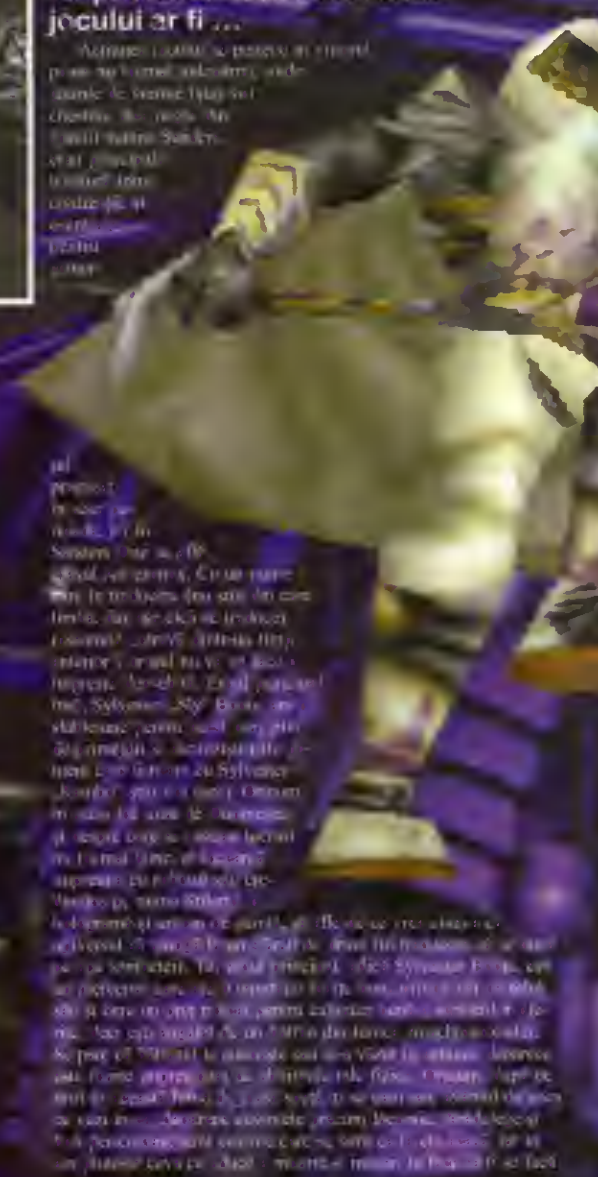
[illegible]

folklornas og samfundets historie og kultur. I 1990'erne blev der lavet en omfattende oplysningsskema om folklornas og samfundets historie og kultur, og der blev lavet en omfattende oplysningsskema om folklornas og samfundets historie og kultur.

Iar povestea care stă la baza
jocului ar fi...

[illegible]

101
 premiss
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550
 551
 552
 553
 554
 555
 556
 557
 558
 559
 560
 561
 562
 563
 564
 565
 566
 567
 568
 569
 570
 571
 572
 573
 574
 575
 576
 577
 578
 579
 580
 581
 582
 583
 584
 585
 586
 587
 588
 589
 590
 591
 592
 593
 594
 595
 596
 597
 598
 599
 600
 601
 602
 603
 604
 605
 606
 607
 608
 609
 610
 611

[illegible]

[illegible]

Ceva despre joc, ceva tips-uri

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 395–401

[illegible]

2002 and 2003
 2004 and 2005
 2006 and 2007
 2008 and 2009
 2010 and 2011
 2012 and 2013
 2014 and 2015
 2016 and 2017
 2018 and 2019
 2020 and 2021
 2022 and 2023
 2024 and 2025
 2026 and 2027
 2028 and 2029
 2030 and 2031
 2032 and 2033
 2034 and 2035
 2036 and 2037
 2038 and 2039
 2040 and 2041
 2042 and 2043
 2044 and 2045
 2046 and 2047
 2048 and 2049
 2050 and 2051
 2052 and 2053
 2054 and 2055
 2056 and 2057
 2058 and 2059
 2060 and 2061
 2062 and 2063
 2064 and 2065
 2066 and 2067
 2068 and 2069
 2070 and 2071
 2072 and 2073
 2074 and 2075
 2076 and 2077
 2078 and 2079
 2080 and 2081
 2082 and 2083
 2084 and 2085
 2086 and 2087
 2088 and 2089
 2090 and 2091
 2092 and 2093
 2094 and 2095
 2096 and 2097
 2098 and 2099
 2100 and 2101
 2102 and 2103
 2104 and 2105
 2106 and 2107
 2108 and 2109
 2110 and 2111
 2112 and 2113
 2114 and 2115
 2116 and 2117
 2118 and 2119
 2120 and 2121
 2122 and 2123
 2124 and 2125
 2126 and 2127
 2128 and 2129
 2130 and 2131
 2132 and 2133
 2134 and 2135
 2136 and 2137
 2138 and 2139
 2140 and 2141
 2142 and 2143
 2144 and 2145
 2146 and 2147
 2148 and 2149
 2150 and 2151
 2152 and 2153
 2154 and 2155
 2156 and 2157
 2158 and 2159
 2160 and 2161
 2162 and 2163
 2164 and 2165
 2166 and 2167
 2168 and 2169
 2170 and 2171
 2172 and 2173
 2174 and 2175
 2176 and 2177
 2178 and 2179
 2180 and 2181
 2182 and 2183
 2184 and 2185
 2186 and 2187
 2188 and 2189
 2190 and 2191
 2192 and 2193
 2194 and 2195
 2196 and 2197
 2198 and 2199
 2200 and 2201
 2202 and 2203
 2204 and 2205
 2206 and 2207
 2208 and 2209
 2210 and 2211
 2212 and 2213
 2214 and 2215
 2216 and 2217
 2218 and 2219
 2220 and 2221
 2222 and 2223
 2224 and 2225
 2226 and 2227
 2228 and 2229
 2230 and 2231
 2232 and 2233
 2234 and 2235
 2236 and 2237
 2238 and 2239
 2240 and 2241
 2242 and 2243
 2244 and 2245
 2246 and 2247
 2248 and 2249
 2250 and 2251
 2252 and 2253
 2254 and 2255
 2256 and 2257
 2258 and 2259
 2260 and 2261
 2262 and 2263
 2264 and 2265
 2266 and 2267
 2268 and 2269
 2270 and 2271
 2272 and 2273
 2274 and 2275
 2276 and 2277
 2278 and 2279
 2280 and 2281
 2282 and 2283
 2284 and 2285
 2286 and 2287
 2288 and 2289
 2290 and 2291
 2292 and 2293
 2294 and 2295
 2296 and 2297
 2298 and 2299
 2300 and 2301
 2302 and 2303
 2304 and 2305
 2306 and 2307
 2308 and 2309
 2310 and 2311
 2312 and 2313
 2314 and 2315
 2316 and 2317
 2318 and 2319
 2320 and 2321
 2322 and 2323
 2324 and 2325
 2326 and 2327
 2328 and 2329
 2330 and 2331
 2332 and 2333
 2334 and 2335
 2336 and 2337
 2338 and 2339
 2340 and 2341
 2342 and 2343
 2344 and 2345
 2346 and 2347
 2348 and 2349
 2350 and 2351
 2352 and 2353
 2354 and 2355
 2356 and 2357
 2358 and 2359
 2360 and 2361
 2362 and 2363
 2364 and 2365
 2366 and 2367
 2368 and 2369
 2370 and 2371
 2372 and 2373
 2374 and 2375
 2376 and 2377
 2378 and 2379
 2380 and 2381
 2382 and 2383
 2384 and 2385
 2386 and 2387
 2388 and 2389
 2390 and 2391
 2392 and 2393
 2394 and 2395
 2396 and 2397
 2398 and 2399
 2400 and 2401
 2402 and 2403
 2404 and 2405
 2406 and 2407
 2408 and 2409
 2410 and 2411
 2412 and 2413
 2414 and 2415
 2416 and 2417
 2418 and 2419
 2420 and 2421
 2422 and 2423
 2424 and 2425
 2426 and 2427
 2428 and 2429
 2430 and 2431
 2432 and 2433
 2434 and 2435
 2436 and 2437
 2438 and 2439
 2440 and 2441
 2442 and 2443
 2444 and 2445
 2446 and 2447
 2448 and 2449
 2450 and 2451
 2452 and 2453
 2454 and 2455
 2456 and 2457
 2458 and 2459
 2460 and 2461
 2462 and 2463
 2464 and 2465
 2466 and 2467
 2468 and 2469
 2470 and 2471
 2472 and 2473
 2474 and 2475
 2476 and 2477
 2478 and 2479
 2480 and 2481
 2482 and 2483
 2484 and 2485
 2486 and 2487
 2488 and 2489
 2490 and 2491
 2492 and 2493
 2494 and 2495
 2496 and 2497
 2498 and 2499
 2500 and 2501
 2502 and 2503
 2504 and 2505
 2506 and 2507
 2508 and 2509
 2510 and 2511
 2512 and 2513
 2514 and 2515
 2516 and 2517
 2518 and 2519
 2520 and 2521
 2522 and 2523
 2524 and 2525
 2526 and 2527
 2528 and 2529
 2530 and 2531
 2532 and 2533
 2534 and 2535
 2536 and 2537
 2538 and 2539
 2540 and 2541
 2542 and 2543
 2544 and 2545
 2546 and 2547

LEVEL DATA

Publisher: Ion Storm
 Distributors: Ion Storm
 Hardware: Pentium 200,
 32 MB RAM
 Video: 3Dfx
 Multiplayer: 16
 Recommended Win 95

F-16

Multirole Fighter

Salut „level-iștilor”!!! la mai lăsați quest-urile și RTS-urile deoparte și haideți să facem puțină mișcare la 20.000 de metri înălțime cu cea mai mare viteză și dacă chiar ne supără cineva facem bum-bum că avem cu ce, nu-i așa?



Ce este *F-16 Multirole Fighter*? Nu este altceva decât cea mai recentă realizare a unui combat flight simulator inspirat din misiunile armatei americane la bordul unui F-16, mai precis ale U.S. Air Force. Ceea ce îl diferențiază pe acesta de celelalte simulatoare F-16 este faptul că la acesta nu mai ai nevoie de un manual de 300 de pagini pentru a ști să-l joci și mai ales faptul că, controlul este mult mai simplu și mai la îndemână. Acest flight-sim are ca primă calitate faptul că poți experimenta un zbor foarte apropiat de realitate cu un „șoimuleț” ca

F-16. Bineînțeles, vă puteți întreba: dacă acest simulator este atât de autentic, asta nu înseamnă că este mai greu de jucat? Răspunsul este negativ,

deoarece *F-16* a fost creat pentru distracție și plăcere, cu misiuni provocatoare atât pentru începători cât și pentru avansați.

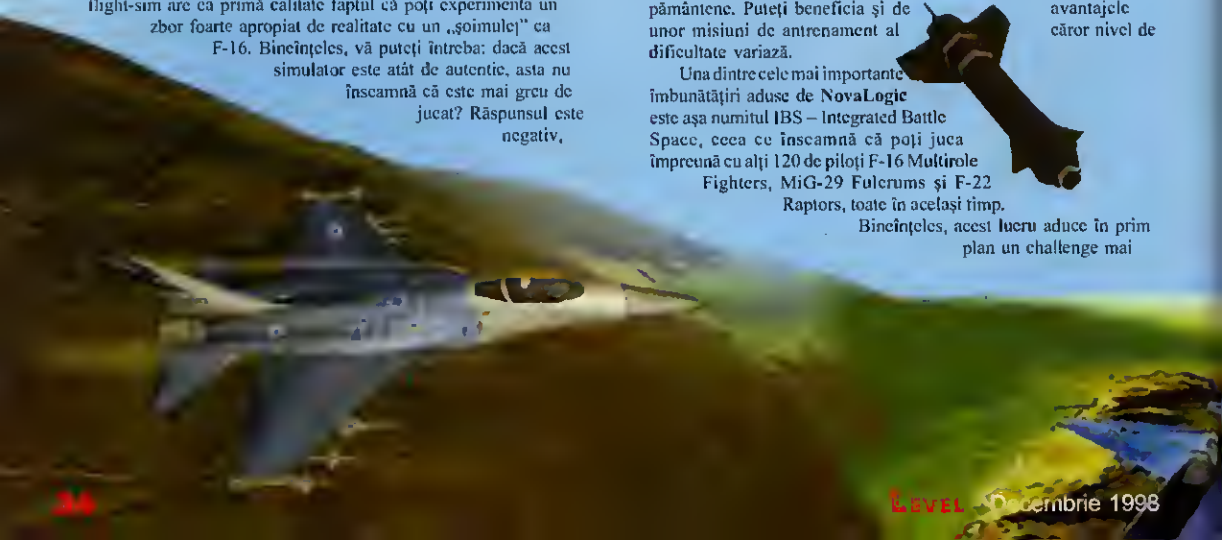
Grafica în 3D este extraordinară, iar *F-16 Multirole Fighter* poate fi jucat la o rezoluție de 1024x768 fără a afecta viteza de joc. Cei de la *Novalogic* au luat în strânsă legătură cu Lockheed Martin la realizarea acestui joc și l-au construit în concordanță cu legile fizicii dintr-un zbor real. Adică au fost introduse date cum ar fi: presiunea atmosferică și eficiența motorului la diferite altitudini, cantitatea de combustibil și multe altele. Cockpit-ul avionului este redat realist în 3D, controalele de zbor pot fi foarte ușor accesate, iar display-ul va afișa în permanență date despre starea avionului și a vremii.

F-16 Multirole Fighter, un simulator mai bun?!?

Dinamica jocului este comparabilă cu cea din realitate, ca de altfel și efectul armelor asupra țintelor pământene. Puteți beneficia și de acriene sau avantaje ale unor misiuni de antrenament al căror nivel de dificultate variază.

Una dintre cele mai importante îmbunătățiri aduse de *Novalogic* este așa numitul IBS – Integrated Battle Space, ceea ce înseamnă că poți juca împreună cu alți 120 de piloți *F-16 Multirole Fighters*, *MiG-29 Fulcrums* și *F-22 Raptors*, toate în același timp.

Bineînțeles, acest lucru aduce în prim plan un challenge mai





putemic și o nouă experiență de joc și, de asemenea, îți permite să experimentezi avantajele și dezavantajele fiecărui tip de avion. Numărul de jucători nu va afecta viteza de rulare a jocului. Dacă credeți că misiunile pregătite de către cei de la NovaLogic sunt prea grele sau prea ușoare pentru voi, puteți să vă creați altele cu ajutorul editorului Mission Design Tool. Astfel, poți crea noi misiuni și le poți plasa unde vor mușchii tăi, plus că îți poți alege dușmanii și armele pe care aceștia le vor avea în dotarea avionului. În F-16 Multirole Fighter, vei fi trimis în misiuni pentru a restabili pacea și ordinea în locuri de pe tot globul pământesc, incluzând Chile, Sierra Leone,

Burma și
Orientul Mijlociu. Vei
întâlni tot felul de scenarii
care mai de care mai provoca-
toare, care vor trebui să fie
rezolvate. F-16 este folosit în
special în atacurile la sol, însă este

destul de abil și în luptele aeriene. Acest

lucru face posibilă folosirea acestui avion atât în misiuni de bombardare cât și în combat-ul aerian. În acest flight-sim misiunile includ: patrulare, misiuni de interceptare, bombardamente și vânătoare aeriană. Acest joc este considerat încă de pe acum de pe acum un fighter aerian foarte agresiv și de foarte bună calitate. Cei de la NovaLogic au afirmat faptul că există în joc șase grade de libertate ceea ce înseamnă că sunt posibile mai multe vederi ale avionului cu ajutorul camerelor de luat vederi, camere ce te vor urmări în looping-uri și în toate manevrele pe care le faci. Firma producătoare crede că acest simulator va satisface nevoile și dorințele gamerilor înrâșiți, atât datorită graficii cât și datorită acțiunii jocului. Chiar dacă în general simulatoarele de zbor au câteva trăsături comune, acest lucru nu va afecta originalitatea și autenticitatea lui F-16 Multirole Fighters. Compatibilitatea dintre jocuri este esențială pentru ca noua realizare – Integrated Battle Space – a celor de la NovaLogic să funcționeze. Avionul este, la rândul lui, realizat după modelul existent deja în dotarea armatei americane. Aproape fiecare switch și buton poate fi acționat, iar dacă există vreo funcție pe care F-16 cel din realitate o

poate executa și care nu a fost simulată, probabil că este ceva top-secret pe care doar U.S. Army are voie să-l știe.

Flight-simulatorul anului?

Cei de la NovaLogic afirmă faptul că designerii au lucrat în cooperare cu John Fergione, șeful piloților de încercări de la Lockheed Martin Tactical Aircraft System, pentru a asigura autenticitatea fiecărui aspect al simulării.

Gamerul va avea posibilitatea să se ajute în misiuni de LANTIRN – Low Altitude Navigation Targeting Infrared for Night (sistem de țintire cu infraroșu pe timp de noapte). F-16 include peste 40 de misiuni de unul singur cât și câteva campanii inspirate din varietatea de campanii internaționale ale lumii. Astfel, piloții se vor lupta în cele mai variate medii naturale, de la savană până la junglă și deșert. Așadar dragii mei, aici puteți întâlni tot ce vă doriți: acțiune, schimburi de focuri, viteze supersonice și mai ales lupte dintre avioane în real-time. Nici partea de sunet nu a fost ocolită de modificări.

În sfârșit, zgomotele produse de rachete și de motorul avionului sună cum trebuie, iar restul fâșăiturilor, exploziilor, scrâșniturilor și chiar a dialogurilor au devenit mai originale. Chiar dacă anii în curs au adus un val extraordinar de simulatoare de toate tipurile, aproape toate prezentând o grafică și niște sunete extraordinare, se poate spune că *F-16 Multirole Fighters* este cel care aduce ceva nou și original. Dar între atâtea simulatoare extraordinare există sau nu calitate? Răspunsul la această întrebare ușurătoare ar putea fi dat prin acest nou flight-sim de F-16.

Wild Snake

LEVEL DATA

Proiectant: NovaLogic
Distribuitoare: NovaLogic
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Piseta: J16 (m)
Monitor: 640
Platforma: Win 95

Populous: The Third Coming

E timpul să fi zeu din nou!!! Să-ți folosești puterile pentru a mulțumi un număr cât mai mare de supuși!!!

Repede, spuneți care este primul joc RTS? Dacă veți răspunde Command&Conquer, ori sunteți noi în lumea jocurilor, ori memoria voastră mai are nevoie de câțiva RAM. Dacă veți răspunde Warcraft, sunteți undeva pe la mijlocul drumului, iar dacă veți spune Dune2, close, but not enough. Străbunicul acestui gen suprapopulat astăzi este bătrânul Populous, joc ce i-a adus în față pe cci de la Bullfrog într-o perioadă când Magic Carpet de-abia se întrezărea. Continuarea lui a adus și multiplayer-ul. Acum, când totul părea uitat, Bullfrog reînvie acest gen de jocuri cu *Populous: The Third Coming*.

Încă unul?

Dar nu se va pierde el oare în acest ocean de RTS-uri? „Piața este foarte dură” declară Brian Allen, reprezentantul Bullfrog, „dar nu ne sperie, fiindcă real-time strategy este cel mai gustat gen la ora actuală. De asemenea, avem câțiva ași în mână. Multă lume încă își mai amintește de vechiul Populous, ceea ce ne dă încredere în viitorul noii versiuni. În plus, *Populous: The Third Coming* are tehnologii nemaîntâlnite până acum, lucru ce îl diferențiază net de concurență. Și jocul în sine diferă mult, va introduce o nouă viziune asupra genului god game. Termenul de „god game” este caracteristic jocurilor RTS, dar puțini știu că Populous este jocul care l-a introdus. Jucătorul avea rolul unui zeu, ce-și supraveghea supușii cu ajutorul unei priviri izometrice. Mișca de colo-colo un mic sceptru pentru a atrage oamenii pe care să-i conduci spre luptă sau înături nepopulate. Din când în când mai apărea câte un miracol, de fapt un dezastru pentru adversar, dar în general tot ceea ce făceai era să nivelezi terenul pentru ca oamenii tăi să construiască locuințe și să se înmulțească. Erai un fel de voyeur cu un buldozer. Noile jocuri



de strategie permit jucătorului un mai mare control asupra unităților sale. Războiul a înlocuit religia, iar supușii gamerului, în loc să colonizeze și să se înmulțească, preferă să meargă și să zdrobească niște țeste. Și astfel, încetul cu încetul, termenul de real-time strategy l-a înlocuit pe cel de god game.

Gimme that ol' time god game!

Populous: The Third Coming va readuce acele elemente abandonate de jocurile mai noi. Pentru început, resursele constând în bani, aur sau minereu au fost înlocuite cu mana, ce provine de la oamenii care te adoră. Acești omuleți vor fi la început niște sălbatici, cutreierând pământul, bând din bălți și culegând fructe de prin copaci. Aici intră în joc principala ta conexiune cu lumea de jos, șamanul, sau mai bine zis șamanița. Aceasta va face tot felul de incantații, ceva între gănguritul bebelușilor și strigătul de luptă al papuașilor. Principala ei misiune este Convert-ul, prin care va atrage sălbaticii și îi va convinge să (se supună. Hainele lor gri se vor colora brusc pentru a arăta de ce religie aparțin acum. Cu cât ai mai mulți adepți, cu atât mai repede aduni mai multă mana. Una din ciudățeniile este că șamanul tău are nevoie de mana pentru a recruta noi adepți, deci dai mana pentru mana. O altă ciudățenie: când oamenii tăi sunt uciși, fantomele lor urcă la cer după care sunt reîncarnați imediat în sălbatici, și trebuie să o iei de la capăt cu convertirea lor. Se pare că moartea e o noțiune necunoscută în universul Populous, până și șamanul se reîncarnează dacă este ucis (bineînțeles, după ce îți consumă o cantitate impresionantă de mana).

Principalul arsenal ofensiv al jucătorului este constituit din dezaastrele naturale, care necesită mana bineînțeles; acesta este un alt element demn de un god game. Mlaștini,





RTS, dar este complet nou pentru genul de god game introdus de Populous. Comenzile sunt cele obișnuite: atac, patrol, tăiat lemne, depozitat lemne, construit, intrare și ieșire dintr-o clădire sau vehicul, precum și câteva comenzi specifice anumitor personaje. O altă concesie acordată RTS-urilor sunt upgrade-urile clădirilor și trupelor. Orice clădire poate ajuta unul din adepții tăi să devină mai puternic. Pur și simplu umple clădirea cu omuleți și lasă-i să se antreneze. Câteva elemente inedite sunt spionii, care pot sabota eforturile inamicilor și Drum Tower care va atrage sălbăticiile din zonă astfel că nu va mai trebui să pleci într-un adevărat safari pentru a da de ei.

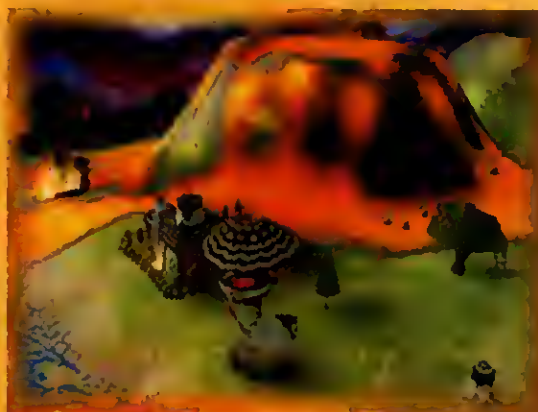
Privire de ansamblu

Poate cea mai distinctivă componentă a jocului este imaginea. Acesta este domeniul în care conceptul de god game excelează. Toată acțiunea se desfășoară pe un glob imens. Imaginea poate fi zoom-ărită de la perspectiva cerească spațială până la nivelul solului. Terenul deosebit de complex, modificările acestuia, precum și catastrofele sunt opera engine-ului Magic Carpet. Acceleratoarele 3D sunt și ele folosite din plin pentru mărirea vitezei jocului, îmbinarea mai bună a texturilor și accentuarea efectelor speciale. Ca un glob ce

cutremure, fulgere, tornade, ploii de meteo și vulcani sunt elemente binecunoscute veteranilor Populous. Inundațiile din jocurile anterioare, care de obicei câștigau jocul (era suficient să-ți construiești așezarea la două picioare deasupra mării, după care ridicați nivelul apei cu un picior și toată concurența se ducea pe apa sămbetei), a fost înlocuită cu lacuri, ce pot fi traversate de poduri. Alte miracole introduse sunt Angel of Death, molimele și armatele de zombie. Nivelarea terenului, care era o parte atât de importantă din jocurile anterioare, este lăsată acum pe seama oamenilor tăi, care vor aranja terenul în funcție de nevoi. Un alt aspect divin al jocului este importanța acordată predicării și convertirii. Dacă să uci adepții adversarului este important, să-i câștigi de partea ta, unde vor contribui cu mana, este mult mai important. Sălbăticiile convertite pot deveni la rândul lor predicatori, care pot face toți adversarii să adopte poziția șezând și să-i asculte. Atâta timp cât aceștia sunt absorbiți de predică nu vor răspunde ordinelor zeului lor. Odată ce ți-au auzit Cuvântul, există o șansă să se convertească. Predicatorii nu pot fi atacați decât de alți predicatori, așa că ei sunt dotați și cu ceva calități defensive și ofensive.

Gimme that new god game!

Ca orice joc al sfârșitului de mileniu are și o mulțime de elemente noi. În Populous 1 și 2, adepții tăi își cam făceau de cap, construiau și se plimbau aiurea. Rareori urmau câte un cavaler în câte o cruciadă, dar în general erau ființe independente ce-și vedeau de treaba lor. *The Third Coming* dă jucătorului un control mai mare asupra adepților săi. Stilul de luptă este cel tipic unui



se respectă, va avea diferite medii: zăpadă, deșerturi, tropic, și chiar lumi cufundate pe vecie în întuneric. Și, ca și în versiunile anterioare, acestea vor influența viteza și puterea de muncă a oamenilor. Jocul are 6 nivele, fiecare conținând 5 lumi diferite și câte un nivel secret. Șamanul este singura legătură dintre aceste nivele, el trecând dintr-o lume în cealaltă păstrându-și totodată experiența și calitățile dobândite. *Populous: The Third Coming* va suporta și multiplayer, chiar dacă în versiunea finală vor fi posibile doar conexiuni IPX, cele TCP/IP fiind lansate ceva mai târziu.

Toamna și iarna aceasta vom vedea strategii câte stele pe cer. E bine de știut însă că în tot acest ocean de clone, mai mult sau mai puțin reușite, există un joc ce aduce în față un gen ce părea uitat.

Claude

LEVEL DATA

Produce: v. i. Publishing
Distributie: Electronic Arts
Obiectiv: New Computers
Titl: 19910202
Memorie: 16MB RAM
32 MB RAM
Puncte: 300 de
Atitudine: 100
Platforme: Win 3.1
Data: 19910202

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

Marele pas înainte înseamnă de fapt 10.000 de ani în urmă. Să vedem cum au parcurs Cavedog lungul drum de la Kbots la regate



mult timp, și cerința unei continuări apare foarte repede. Încă odată, băieții de la Cavedog vor să ia comunitatea gamerilor prin surprindere. În loc să se înfigă înainte cu o continuare a hitului lor, ei fac un pas impresionant în spate, de aproximativ 10.000 de ani. Science-Fiction-ul și artileria grea din TA au fost înlocuite cu trupe medievale și fantastice într-un joc intitulat *Total Annihilation: Kingdoms*. Dar noutățile trec dincolo de acest new look. Tot ceea ce a fost bun în primul joc s-a păstrat și îmbunătățit, iar elementele care nu prea au funcționat au fost scoase definitiv. Dintre lucrurile pe care le veți vedea în *Kingdoms* amintesc doar terenul 3D, muzica dinamică, complexitatea și diversitatea unităților de luptă.

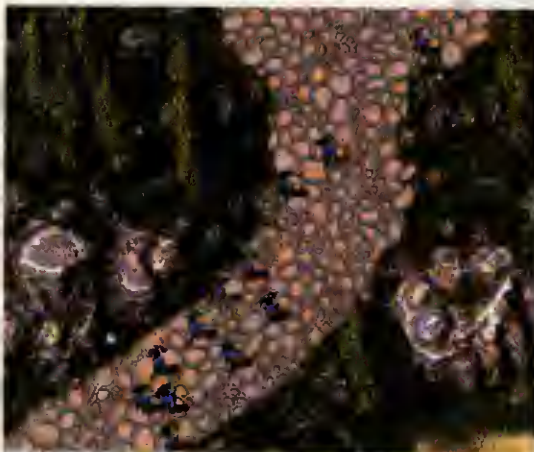
Magia vremurilor de mult apuse

Kingdoms se petrece într-un ținut guvernat de patru forme de magie, fiecare dintre ele reprezentate de una din elementele naturii – foc, pământ, aer și apă. Jucătorii pot controla oricare dintre aceste forțe, fiecare dispunând de peste 40 de unități, cu slăbiciunile și calitățile lor. Aceste forțe sunt despărțite, în urma unui îndelungat război, în două tabere: cei buni: Earth și Water, și răii Air și Fire. Armatele Earth vor fi compuse din puternice trupe de sol, Water se va concentra pe unitățile navale, Air va arunca în luptă zburătoarele, iar Fire va dispune de mumii, scheleți, zombii și multe astfel de creaturi. Engine-ul TA se pare



Trebuie să admitem că RTS-urile au devenit o nebulie în lumea gaming-ului. De când cu succesul nebun al unui Command & Conquer sau Warcraft II, toți producătorii din lume au încercat într-un fel sau altul să reediteze succesul unor firme precum Blizzard sau Westwood. Așa că nu am fost foarte atras atunci când mi-a picat în mână *Total Annihilation*, de fapt l-am și catalogat din prima „o nouă clonă C&C”. Însă spre surprinderea mea nu a fost așa. Cavedog a luat elementele de bază, concepute de pionierii genului RTS, și au construit pe ele un joc ce pentru prima dată este clasic și revoluționar în același timp. Nu degeaba TA a fost cel mai de succes RTS al anului 1997. În această industrie, prosperitatea nu este un lucru de care să te bucuri prea





că nu are nici o problemă cu renderizarea unui număr atât de mare de creaturi, cel puțin așa arată screenshot-urile apărute până acum. Minunția de teren 3D din TA, se regăsește și în *Kingdoms*. Ridicările de teren vor juca din nou un rol important în bătălii, arcașii și celelalte arme de distanță beneficiind de diferite avantaje atunci când sunt cocoțate pe vreo colină. Printre altele, *Cavedog* se chinuie să facă lumea în care trăiesc unitățile tale nu numai frumoasă și funcțională, ci și vie. Câmpurile de luptă sterile din TA vor avea o față mult mai umană, cu străzi, sate, ferme... Mai mult chiar, acceleratoarele 3D vor contribui din plin oferind apă transparentă, ceață și alte efecte vizuale de excepție. Și pentru a pune capăt, *Kingdoms* poate fi văzut în toată gloria sa din 3 nivele de zoom, înfățișându-ne niște trupe mult mai mari decât Kbots din TA. Dar tot acest dezmăț grafic își are prețul său, și chiar dacă *Cavedog* afirmă că un Pentium 166 va fi suficient, sincer, nu prea cred că acesta va face față.

În ceea ce privește jocul propriu-zis, *Kingdoms* reușește să aducă multe îmbunătățiri predecesorului său. Controlul asupra forțelor tale este unul din aceste lucruri, de vreme ce *Cavedog* va adăuga și formațiile la schema atât de complexă a controlului trupelor. AI-ul inamicilor a fost și el lucrat, iar computerul este capabil acum să exploateze avantajele și dezavantajele naturale ale trupelor speciale. Schimbări majore s-au produs și în domeniul resurselor, metalul și energia din TA fiind înlocuite cu margrium și mana. *Cavedog* a redus numărul de „resource sites”,

permițând o construcție mai rapidă a clădirilor, dar dând o mai mare importanță protejării acestor resurse. Veteranii TA vor fi poate încântați să afle că Jeremy Soule își va folosi talentele muzicale și în *Kingdoms*, ceea ce înseamnă că vom avea o muzică dinamică și captivantă, un punct forte și al TA-ului.

Chaaarge!!!

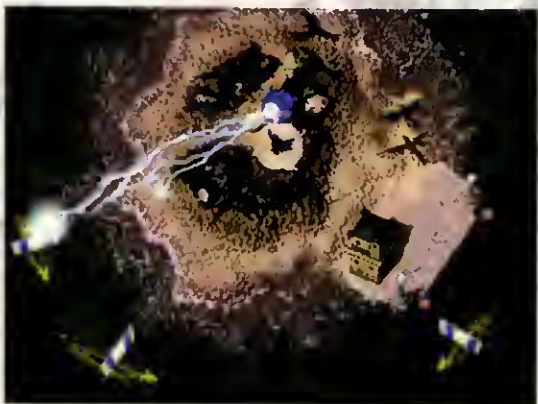
Single player-ul ne va purta într-o campanie de peste 40 de misiuni, deși împărțirea exactă a forțelor încă nu a fost terminată. Fiecare formațiune va intra indubitabil în conflict cu celelalte, dar va avea de înfruntat și conflicte interne; unele misiuni te pot aduce în situația de a lupta cu Fire împotriva Fire, sau orice altă combinație de forțe. Multiplayer-ului i se acordă o importanță deosebită, *Cavedog* dorind să înfrunze un site ascmănător Battlenet-ului de la Blizzard și pentru *Kingdoms*. Toți cei care s-au săturat de misiunile single sau presetate, vor putea adera la această competiție, *Cavedog* punându-le la dispoziție și un editor de hărți și scenarii. De asemenea, *Cavedog* anunță că îi va susține pe gameri prin Internet cu nenumărate trupe și hărți noi ce vor putea fi download-uite de pe site-ul oficial.

Când e vorba de RTS-uri, acestea trebuie să ofere foarte mult pentru a mă impresiona. *Kingdoms* pare că îndeplinește toate



condițiile necesare pentru a trece testul, și deja ard de nerăbdare să pun mâna pe el. Transpunerea engine-ului TA într-un mediu arhaic și fantastic este nu numai o mișcare îndrăznească, dar atinge un domeniu ce nu a mai apărut pe ecranele monitorelor noastre de pe vremea Warcraft-ului II. *Cavedog*, se pare, are un nou as în mână, dar va trebui să așteptăm până în primăvară ca să vedem dacă este așa.

Claude



LEVEL DATA

Productori: Cavedog
Distribuitori: Cavedog
Hardware: Pentium 200
32 MB RAM
Placă 3D: 3D
Multiplayer: Da
Platforma: Win 95
Data lansării: martie '96

VIPER Racing

Superba mașină de la Dodge poate fi manevrată după bunul nostru plac, într-un joc dedicat special acestei capodopere ingineresti.

Dacă Dodge Viper este mașina sport pe care o visezi noaptea și ai un afiș imens deasupra patului atunci pregătește-te să citești ceva hot referitor la această mașină. Asta nu pentru că o să citești ceva despre cum poți intra în posesia unui astfel de model (doamne ferește) ci pentru că tocmai a ieșit pe piață un nou joc cu curse de mașini numai cu Viper-e. Cum multe jocuri cu mașini de curse cuprind mai multe tipuri și modele de mașini în același joc, veteranul acestei industrii, Rich Garcia (președinte al MGI), s-a hotărât că ar fi timpul ca piața jocurilor pe calculator să facă cunoștință cu un simulator de curse de mașini în care evoluează un singur model (și cel mai tare model Viper). Privit din perspectiva programatorilor, acest joc, chiar dacă furnizează o singură marcă de mașină, este net superior față de celelalte simulatoare. De ce? Păi, ia să luăm noi puțin la descifrat chestia asta. Programatorii au de creat o singură mașină (din punctul lor de vedere înseamnă mai puțin de lucru, iar din al nostru înseamnă că va ieși o mașină foarte bine modelată), dar



condusă pe străzi normale și nu pe piste. Ia încercați voi o chestie: apăsați accelerația la maxim și în același timp trageți de volan la maxim. Dacă după câteva ture nu ați amețit, înseamnă că puteți conduce pe stradă acest monstru pe patru roți. Conducul pe străzile noastre ar putea fi o problemă, având în vedere gropile, căci, la prima denivelare, cei 450 de cai putere te-ar arunca în primul stâlp.

Puternic, realist și încântător

Măncați bine, beți apă multă (nu prea muftă să nu aveți nevoie de WC), instalați-vă confortabil pentru că odată pomită o cursă, nimic nu trebuie să vă rețină din câștigarea campionatului. Adevărata senzație dată de această mașină o veți simți foarte bine, și vă asigur că va fi o delectare: în momentul în care veți lua prima curbă cu peste 150 kilometri la oră, atunci când forța centrifugă va încerca să vă dca peste balustradă încercând să vă rupă centura de siguranță, iar în momentul acesta adversarul, al

dacă au făcut doar un singur proiect, asta nu înseamnă că apoi au zbughit-o acasă. Nu, nu este așa, ci s-au concentrat mai mult asupra realizării unui AI cât mai performant și mai realist, pentru a simți o mașină puternică (chiar dacă este virtuală) sub controlul nostru total. Tot ceea ce ține de acest joc este foarte realist, deci după ce veți face unele setări proprii fiecărui jucător (știți voi control, sunet, muzică și alte chestiuni de genul acesta) va trebui să încălziiți ligamentele pentru a vă obișnui mașina. Trebuie să vă spun că nu este deloc ușor de mânăuit (care ați jucat Grand Theft Auto știți la ce mă refer, eu unul niciodată nu am reușit să conduc această mașină fără să intru într-un stâlp imediat după ce am căleat accelerația). Deci puțină încălzire este absolut esențială, faceți câteva curse și veți înțelege de ce acest model de mașină de-abia se încadrează în limita legalității pentru a putea fi





căru pilot este marele AI (foarte bine pus la punct de programatori), apare și te depășește fără pic de respect încercând chiar cu o neobrăzare fără margini să ne scoată din cursă lovindu-ne sau devinându-ne în decorul atât de bine realizat. Pentru a face față AI-ului, va trebui să forțăm până la extrem capacitățile acestei mașini, chiar dacă la un moment dat, din cauza loviturilor sau a forțării motorului, mașina începe să dea semne de obosală (s-ar putea să ne lase cauciucurile care se tocesc în urma derapărilor sau a frânelor puse de noi). O chestie foarte mișto este reprezentată de multiplele puncte de vedere (camera view), începând de la clasicul view din spate până la niște view-uri stil chase (din elicopter) toate având diferite distanțe și unghiuri de vedere. Bineînțeles că nu va lipsi view-ul din mașină (după părerea mea cel mai cool, aici simți cu adevărat mașina cum se mișcă pe autostradă), dar o chestie pe atât de inovatoare pe atât de interesantă este un special view care pe mine pur și simplu m-a lăsat gură-cască. Ia gândiți-vă cum ar fi să priviți exact cum lucrează suspensiile pe drumul parcurs de voi. Exact, ați citit bine, puteți vedea roțile din față împreună cu suspensiile cum se comportă pe terenul pe care mergeți cu mașina, veți vedea cum se comportă mașina la fiecare obstacol, de la cea mai mică pietricică până la un salt peste o trambulină. Loviți voi ceva mai serios sau faceți vreo șmecherie care să cauzeze probleme mari suspensiilor sau chiar să rupeți axa principală (de spart cauciucurile nici nu mai vorbim având în vedere că acest lucru se poate întâmpla oricând în joc) și veți vedea cauciucul spart cum se chinuie pe șosca sau



cum s-a rupt un telescop sau chiar axa (cool, nu-i așa). Încă un lucru nou pe care îl vom vedea în exclusivitate la acest joc (lucru care probabil se va extinde și la următoarele simulatoare ce vor apărea pe piață) este ambreiajul care va fi activat manual de către jucător. Acest lucru dă un dinamism în plus jocului, iar pe lângă acest lucru vor mai fi și alte setări disponibile cum ar fi: ABS,

controlul tracțiunii (puterea motorului) toate având opțiunea de Off+, Low, High. Știu ce va trece acum prin cap, selectez toate high și merg de rup. Ei bine, cuvântul rup este bine scris mai înainte, dar pentru altceva, pentru că la prima curbă veți trece prin balustradă cu viteza pe care o aveți. Iar pentru că asemenea gânduri au trecut și prin capetele programatorilor, aceștia au introdus și un pilot automat (să spunem așa) care la o viteză prea mare activează frânele automat pentru siguranța voastră (nașpa, nu?).

Viper nu-i de nasul meu

Dacă am sta un pic să ne gândim, vom ajunge la concluzia că, deși jocul este foarte bun (ca realizare și feeling), nu există prea mulți iubitori de Viper-e care să aibă și pasiunea jocurilor pe calculator. La urma urmei, câți deținători de Viper-e sunt în toată lumea? Nu prea mulți. Având în vedere acest lucru, programatorii s-au gândit și creat o opțiune pentru cei noi în acest domeniu. Astfel, avem posibilitatea de a începe cu un model de bază al mașinii și, în funcție de cursele câștigate, ne putem îmbunătăți mașina personală cu tot felul de upgrade-uri. „Adversarii” vor fi la început un fel de prieteni, care numai își vor ricoșa mașina unul altuia (puțină vopsea luată de pe ele) pentru ca, odată cu înaintarea în joc și îmbunătățirea mașinii, să înceapă să devină „bad boys”, maniaci obsedați de câștigarea cursei, chiar dacă asta înseamnă scoaterea din joc a unor oponenți.

Ny6

LEVEL DATA

Productor: Sierra
Entert. Simulat.
Distribuit de: Sierra
Entert. Simulat.
Interfacer: PostRum 166
32 MB RAM
Piese 3D: Da
Multiplayer: Da
Platforme: Win 95



Return to Krondor



Betrayal at Krondor a șocat lumea RPG la începutul anilor '90, accentuând ceea ce designerii japonezi au atins întotdeauna, iar cei vestici au evitat-o, și anume povestea. Avându-l ca autor al scenariului pe Raymond E. Fries, Betrayal at Krondor a reușit să combine o poveste fascinantă cu elementele tradiționale ale unui joc RPG. După mulți ani, Sierra se pregătește să lanseze *Return to Krondor*, adevărata continuare a lui Betrayal at Krondor, nu Betrayal at Antlara cum mulți ar fi crezut, și, ca și în Betrayal, accentul se pune pe poveste. După ce am jucat un scurt demo al jocului, pot să spun cu mâna pe inimă că gamerii vor avea o surpriză plăcută când acest joc va apărea în vitrine. *Return to Krondor* este de fapt o poveste animată. PyroTechnix au fost cei ce au creat imaginea de joc și engine-ul, și cum ei au intrat în acest proiect destul de târziu, munca până atunci a însemnat doar scrierea scenariului și design-ul personajelor.

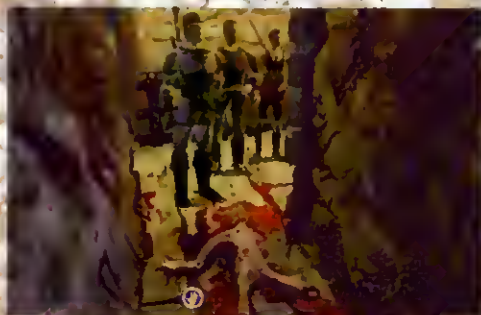
Întoarcerea la Krondor

Originalul Betrayal at Krondor era o poveste de nouă capitole care se axa pe protejarea Lifestone-ului, esența din seriile Feist's Riftwar și Serpentwar. *Return to Krondor* este un joc din zece capitole, concentrat pe căutarea și recuperarea unui artefact religios foarte important: The Tear of the Gods. Veți interpreta



Cu ani buni în urmă, un RPG făcea ravagii în rândurile gamerilor: Betrayal at Krondor. După 8 ani, Sierra s-a gândit să readucă la viață lumea fantastică din Krondor.

rolul scutierului James, un fost hoț care acum este membru al curții regale. Restul grupului tău este alcătuit din: Jazhara, o vrăjitoare, William conDoin, un paznic, Kendarie, un mag, și fratele Solon, un călugăr-soldat. Jocul începe cu sosirea lui James în Krondor pentru a se întâlni cu Jazhara. Cele două personaje vor avea ceva de făcut până la încheierea episodului, și capitolul doi, în care resping atacul asupra unui bar din oraș, este de fapt începutul quest-ului. Intriga se desfășoară încetul cu încetul, iar



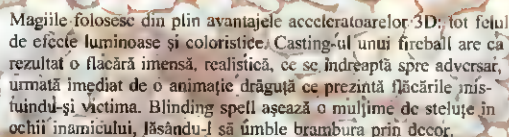
ceea ce la început părea un simplu mister, devine un quest pentru The Tear. Betrayal at Krondor era un imens joc nonliniar în care intriga progresează destul de greoi de-a lungul jocului, în fiecare capitol fiind liber să faci ceea ce te taia capul. În contrast, *Return to Krondor*, datorită accentului mai mare pus pe poveste, seamănă mai mult cu Final Fantasy VII în care personajele parcurg o intriga liniară presărată cu multe lupte, pentru a se adăuga un pic de... spice.

Am jucat primele patru episoade ale jocului, toate având loc în Krondor. Interfața este cea clasică a unui adventure game, în care dai un clic pe locul unde vrei să meargă eroii. Când deschizi uși sau examinezi ceva, cursorul se transformă într-o mână, când vorbești cu cineva într-o gură. Ochiul cursorului este folosit pentru a-ți examina proprii eroi, inventarul sau cartea cu magii. Dacă jocul original era un first-person, engine-ul din Return to Krondor este third-person cu personaje 3D puse peste un decor 2D renderizat. Personajele par destul de complicate, până și buzele se mișcă destul de corect atunci când vorbesc. Bineînțeles, asta înseamnă că jocul folosește acceleratoare 3D. Chiar dacă și fără 3D oamenii arată bine, în schimb efectele se pierd cu totul, ceea ce înseamnă că și decoriurile renderizate folosesc accelerație 3D pentru efectele luminoase. Dialogurile sunt și ele specifice

unui joc adventure, și uneori, în timpul dialogurilor, poți lua decizii care să afecteze derularea ulterioară a jocului. De exemplu, la un moment dat a trebuit să aleg între a mă expune sau a mă alătura unui grup de spioni. Oricare dintre aceste decizii aveau consecințe: expunerea însemna lupta, iar alăturarea, însemna moartea unui copil. Câteodată poți să-i oferi hanguliului mită sau poți să-i zdrobești fața de teigheea pentru a obține informațiile dorite. Pe lângă asta, dialogurile sunt interesante și captivante, și mulțumită tehnologiei folosite la realizarea personajelor, acestea se mișcă în timp ce vorbește.

Întoarcerea la luptă

Sistemul de luptă din *Return to Krondor* este asemănător cu cel din *Betraval*, dar îmbogățit cu grafică mai bună, noi magii și



Magiile folosesc din plin avantajele acceleratoarelor 3D: tot felul de efecte luminoase și coloristice. Casting-ul unui fireball are ca rezultat o flacără imensă, realistă, ce se îndreaptă spre adversar, urmată imediat de o animație drăguță ce prezintă flăcările mistuindu-și victima. Blinding spell așează o mulțime de steluțe în ochii inamicului, lăsându-l să umbre brambura prin decori.

Magiile, ca orice atac de la distanță, sunt influențate de obstacolele dintre mag și țintă; dacă între tine și țintă se află un bălovan uriaș, iar magia pe care vrei să o trimiți necesită vederea inamicului, atunci pur și simplu nu poți să o trimiți.

Alte meșteșuguri

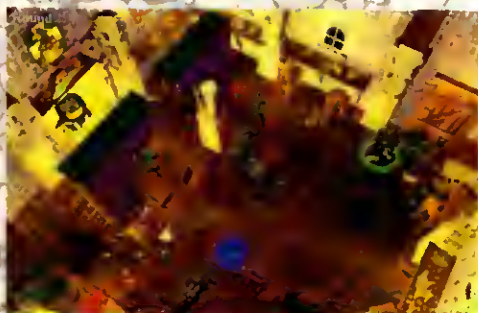
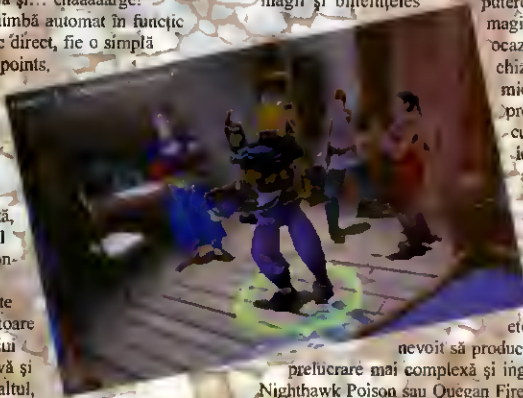
Sistemul de magii din *Return to Krondor* este mult mai complex decât cel din *Betraval*. Cele patru „domenii” din care pot fi însușite magiile s-au îmbogățit enorm, fiecare având peste 60 de vrăji. Fiecare mag este dotat cu niște calități într-unul din aceste domenii, lucru ce afectează capacitatea de a executa anumite magii și bineînțeles

puterea acestora. O completare a magiei este alchimia. De câte ori ai ocazia să te odihnești, poți să deschizi cartea cu rețete, să-ți desfaci mieul tău laborator ambulant și să prelucreezi tot felul de licori. Cum cum funcționează? Foarte simplu: 1. lei clementele necesare, 2. le amesteci și experiența ta în alchimie va decide dacă ai reușit sau nu. Jazhara este cea mai dibace în această meserie și, în consecință, este și dotată corespunzător: cartea de rețete, ingredientele necesare, etc. Pe parcursul jocului vei fi

nevoit să produci niște lichior ce necesită o prelucrare mai complexă și ingrediente mai speciale (ex. Nighthawk Poison sau Quegan Fire Oil). O altă ocupație necesară este spartul lacătelor și încuietorilor. Spre diferență de *Betraval*, unde pur și simplu dădeai un cheie pe lacăt și experiența în „lock picking” decidea dacă se va deschide sau nu, în *Return to Krondor* va trebui să deschizi tu lacătele. Când vei clicka pe un lacăt se va

efecte, și comenzi. Este folosit sistemul tradițional turn-based, și jocul intră automat în modul combat atunci când întâlnești inamici. Vei intra într-o cameră doar pentru a vedea că este plină de asasini Nighthawk. Ei se întorc, ți îți tragi sabia și... chaaaaaarge! Cursorul este context-sensitiv și se schimbă automat în funcție de acțiunea pe care o dorești, fie un atac direct, fie o simplă mutare. Fiecare luptător are movement points,

care le permit să execute un full action (mutare sau atac) sau un half-move (merge o distanță scurtă păstrând puncte pentru a pară loviturile adversarilor). Right-click-ul aduce un menu cu o mulțime de opțiuni ca: magii numai bune de administrat, stilul de luptă, apărarea și multe altele. Poți alege stilul de luptă al eroului tău: să fie agresiv, conservator sau ceva între, sau poți alege între a se apăra sau a para. Pararea crește mult șansa de a scăpa de loviturile dătătoare de moarte. Bineînțeles, la sfârșitul turului fiecare personaj trage în poziție defensivă și chiar poți pune un luptător să apere un altul, de exemplu un cavaler să protejeze un mag. Magiile pot intra în luptă rapid sau slow. Un quick cast va activa acea magie imediat, în timp ce un slow cast poate cere câteva tur-uri până la activare, dar este mult mai devastatoare în aceste cazuri.





deschide o nouă fereastră care-ți va aduce în prim plan lacătul. Va trebui să scotocești prin arsenalul tău de șperacle, cărlige, cheie și alte ustensile atât de necesare în astfel de situații, și să încerci. Câteodată merge și mersul mai puțin ortodox eu fierăstrăul. „Lock picking”-ul determină oricum cât de bine folosești instrumentele. Ineuitorile sunt din ce în ce mai complexe și va trebui să folosești mai multe unelte în ordinea corectă. De fiecare dată când un instrument a fost folosit corect se va întâmpla câte ceva, atenție mare, care îți va da câteva indicii asupra pasului următor.

Is it a safe return?

Una din opțiunile pe care le-am văzut dar nu le-am putut folosi a fost Jurnalul. S-ar putea ca, asemeni celorlalți RPG-uri, să noteze automat informațiile importante sau să-ți permită să scrii tu ceea ce te interesează privitor la un anumit quest sau sarcini pe care le ai de îndeplinit. Păcat că în



demo-ul pe care am pus mâna, Jurnalul nu era activ. Și fiindcă toate episoadele pe care le-am jucat au avut loc în Krondor, nu am prea văzut restul teritoriului din Midkemia, pe care voi îl veți vedea în versiunea finală. Și, ca un ultim lucru, am observat că lipsește automap-ul, dar din

fericire se pare că acest lucru va fi remediat. Atâta timp cât m-am plimbat pe străduțele din Krondor nu prea m-a deranjat, dar când te plimbi prin canalizare, o hartă este mai mult decât bine-venită. Din câte am mai citit, prin joc mai există multe alte locuri prin care a avea o hartă la îndemână este un lucru extrem de folositor, mai ales prin vechile temple sau păduri pe care trebuie să le traversezi.

Sunt foarte curios cum va fi primit acest joc de către fanii RPG. Ce a făcut din Betrayal un joc deosebit, și anume scoaterea în evidență a intrigii, se păstrează și în Return to Krondor. E adevărat că acesta din urmă este mai liniar, dar până la urmă se dovedește a fi desul de bun. Prima impresie când joci Return to Krondor este aceea că te afli într-un roman interactiv, nicidecum într-un joc RPG, ceea ce de fapt și-au dorit și producătorii. Să sperăm că au reușit și fanii RPG vor fi tentați să se întoarcă în Krondor.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Psy-Tech
 Distribuitor: Sierra Studio
 Hardware: Pentium 200,
 32 MB RAM
 Placă 3D: 1.0
 Multiplayer: Nu
 Platformă: Win 95
 Data lansării: primăvara 1998

Age of Empires 2: Age of Kings

„Cea mai mare plăcere a unui luptător este să-și zdrobească adversarul sub copitele roibului său, să-i fure averiile, să-i vadă rudole înlăcrimate, să-i călărească armăsarii și să-i fure nevasta și fiicole...”

— Geoffrey Ham —

Interactiva Studio a lansat în luna martie 1997 primul său joc de computer, intitulat R.T.S. a fost cel mai bun joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly). Acesta este primul joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly). Acesta este primul joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly).

Interactiva Studio a lansat în luna martie 1997 primul său joc de computer, intitulat R.T.S. a fost cel mai bun joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly). Acesta este primul joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly).

Am venit, am văzut, am cucerit

Interactiva Studio a lansat în luna martie 1997 primul său joc de computer, intitulat R.T.S. a fost cel mai bun joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly).



Interactiva Studio a lansat în luna martie 1997 primul său joc de computer, intitulat R.T.S. a fost cel mai bun joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly). Acesta este primul joc de război al anului 1997 (după cum se vede în clasamentul World's Best PC Game al anului 1997 din revista Electronic Gaming Monthly).



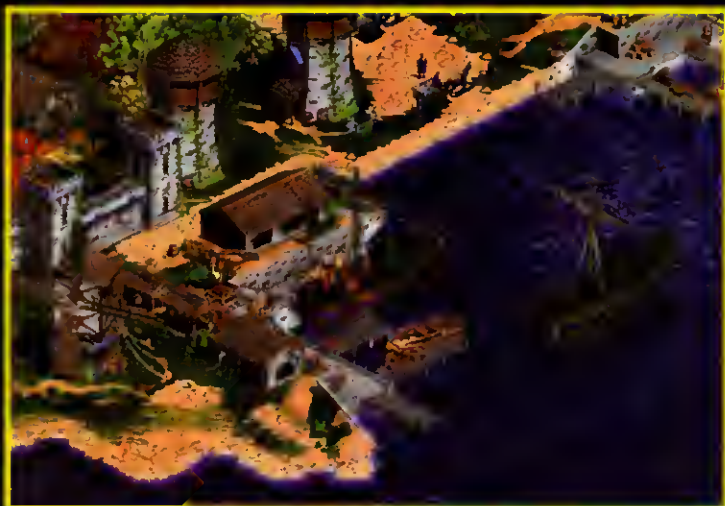
cu stăruie, după ce s-a lăsat în frâu și s-a lăsat să se manifeste apăsător. Pentru că în "The Settlers" nu e vorba de o "simulatoare de administrație", ci de un joc mai deschis, în care fiecare jucător poate să-și folosească în mod creativ și original toate resursele și toate posibilitățile. Pentru că jocul este foarte interesant și foarte dificil, dar și foarte plăcut, în special pentru cei care au o înclinație spre jocurile de strategie. Pentru că jocul este foarte plăcut și foarte interesant, dar și foarte dificil, dar și foarte plăcut, în special pentru cei care au o înclinație spre jocurile de strategie.

Economia...

Totul este sub controlul jucătorului de pe ecran. Pentru a putea juca, trebuie să ai o anumită cantitate de resurse, care sunt necesare pentru a putea juca. Pentru a putea juca, trebuie să ai o anumită cantitate de resurse, care sunt necesare pentru a putea juca. Pentru a putea juca, trebuie să ai o anumită cantitate de resurse, care sunt necesare pentru a putea juca.

Deoarece jocul este foarte interesant și foarte dificil, dar și foarte plăcut, în special pentru cei care au o înclinație spre jocurile de strategie. Pentru că jocul este foarte plăcut și foarte interesant, dar și foarte dificil, dar și foarte plăcut, în special pentru cei care au o înclinație spre jocurile de strategie.

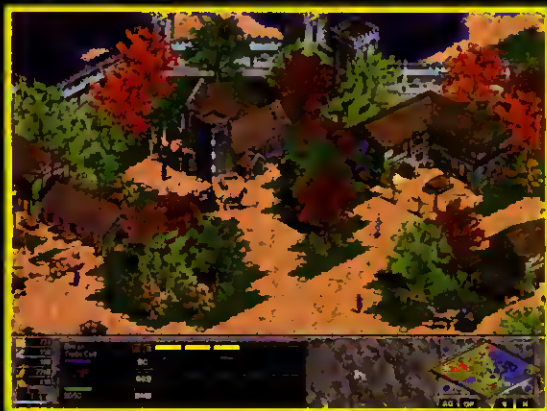




Forța și a de încredere și a avea o strategie bine pusă la punct. Merită să se acorde atenție și la nivelul personajelor, care au o mare influență asupra rezultatelor. Într-un joc atât de complex, este foarte important să ai o strategie bine pusă la punct și să ai o echipă de jucători care să te ajute să o pui în practică.

... și războiul

Când se află în fața ta un grup de orci, trebuie să ai o strategie bine pusă la punct. Merită să se acorde atenție și la nivelul personajelor, care au o mare influență asupra rezultatelor. Într-un joc atât de complex, este foarte important să ai o strategie bine pusă la punct și să ai o echipă de jucători care să te ajute să o pui în practică.



Merită să se acorde atenție și la nivelul personajelor, care au o mare influență asupra rezultatelor. Într-un joc atât de complex, este foarte important să ai o strategie bine pusă la punct și să ai o echipă de jucători care să te ajute să o pui în practică.

LEVEL DATA

Produs de: Electronic
Studios
Distribuit de: Microsoft
Hardware: Pentium III, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platforma: Win 95
Data lansării: primăvara '99

Gangsters

Dacă ți-ai dorit dintotdeauna să fii un șobolan murdar, ei bine acum visul tău va deveni realitate (?!?) datorită noului joc de strategie al celor de la Hothouse Creations.

Joci rolul unui mic pungaș care are un mic birou în micul oraș Chicago al anilor 1920. Gașca pe care o controlezi tu va trebui să pună stăpânire pe acest oraș. Pentru a reuși în a îndeplini acest plan, va trebui să asimilezi sau să elimini pe acci rivali care-ți vor sta în cale, va trebui să corupi pe cât posibil sistemul de justiție și, de ce nu, să devii chiar primar.

Acesta este un tip de joc nou și mă și mir că nu a mai avut nimeni ideea unui astfel de creații până acum, deoarece ideea sună excelent. Jocul se desfășoară într-o perioadă de timp decadent-romantică și comprimă un joc de strategie foarte reușit. Jocul are posibilități multiplayer excelente și o serie de scenarii la fel de reușite pentru single-player. Gangster pare să fie un joc ce va face destulă vâlvă în lumea gamerilor.

Așadar...

Rămâne de văzut cum se vor desfășura lucrurile pe care le promit cei ce lucrează la acest joc. Să vedem dacă computerul va reprezenta un adevărat oponent capabil de niște strategii foarte bune și, nu în ultimul rând, de o violență mai rar întâlnită care ar fi necesară unui astfel de joc. Oricum ar ieși, sunt convins că gamerii îi vor acorda atenția necesară – cel puțin la început – așa cum au făcut-o cu SimCity, Civilization și mai ales cu întreaga serie X-Com.

Pe de altă parte, jucătorii de astfel de strategii vor fi nimiji – dacă nu speriați – de multitudinea de opțiuni valabile în joc. Setări peste setări chiar de la începutul jocului. Nu trebuie să vă impăciențați căci vă stă la dispoziție un tutorial excelent care are menirea de a vă dezvălui importanța fiecărui buton din joc. Tot el vă va arăta diferențele dintre a ciurui și a bombarda, dintre a înfrumida și a subjuga, dintre a lua cu asalt și a crea o ambuscadă pe scară largă. Poți aplica toate aceste cunoștințe doar după ce ți-ai stabilit și consolidat pozițiile. După ce ai stabilit toate aceste amănunte nu mai trebuie decât să combini alter ego-ul tău criminal cu o naționalitate anume – adică să-ți alegi o naționalitate, apoi sexul și porecla. Apoi mai trebuie să stabilești ceva și anume cam cât de mare – ca să spun așa – trebuie să fie un nivel și căți



concurenți vrei să fie prezenți (cu cât mai mulți cu atât mai greu și mai distractiv... cred). Apoi alegeți detaliile tehnice cum ar fi rezoluția și toate celelalte. Orașul în care joci este unic... adică nu o să poți vorbi cu colegul la școală despre o anumită strategie în fața unei clădiri pentru că, după cum începusem să afirm, nivelele sunt create la întâmplare fiind mereu diferite unul de altul. Deși pare puțin cam plictisitor și poate complicat, toate aceste setări nu fac altceva decât să ajute la o mai mare diversitate, ceea ce la rândul-i contribuie la complexitatea jocului.

Managing the business

Când vine vorba de anumite tactici și strategii lucrurile se „diversifică” și mai mult. Acum puteți să vă speriați... așa puțin. Ceea ce ne ajută este help-ul pentru fiecare buton – este vorba de un fel de floating help adică mișcați mouse-ul pe un buton anume și după o secundă va apărea o mică explicație ce vă indică funcția butonului respectiv. Așa... deci când ajungeți în această fază a jocului trebuie să fiți foarte atenți deoarece aici se joacă cărțile mari, aici se stabilesc strategiile, grupele etc. Slavă cerului, o să avem destul timp pentru a face toate aranjamentele necesare. Așadar nu vă grăbiți, aveți tot timpul la dispoziție pentru a decide ce trebuie făcut în săptămâna ce tocmai începe. În acest stadiu puteți să vă decorați oamenii și să-i avansați în grad până la statutul de locotenent, transformându-i astfel în căpetenii de echipă. Aceste avansări ar trebui să fie făcute pe fundalul unor acțiuni reușite... dacă însă un locotenent este pur și simplu incapabil de a se descurca pe teren, va trebui să-i mai tăi din trese și la o adică să-l concediezi. După cum observați, aveți dreptul de a face ce vreți cu angajații voștri. Dacă cumva un angajat vă calea pe nervi prea tare, puteți să-l și uicideți... la urma urmelor sunteți mai-marele șef, nu?

Acum să trecem puțin la gangsteri. Fiecare personaj este unic și are o personalitate bine definită. Fiecare are diferite cealalt și fiecare este specialist într-un anumit domeniu. Unii sunt niște tacticieni foarte buni, iar alții pot fi niște oameni de afaceri străluciți. Alții sunt foarte buni în mânăuirea exploziivilor, iar alții se pricep mai bine la arme; unii se strecoară excelent pe lângă inamic, iar alții sunt foarte buni ca șoferi ai unei mașini de



scăpare de la locul incidentului.

O altă problemă a jocului o reprezintă banii. Va trebui să-ți plătești oamenii cu o sumă potrivită fiecăruia, după merit. Poți să acorzi mărirea de salariu sau prime, poți să plătești oamenii după cum te taie capul, dar dacă nu îi plătești după merite unii te vor părăsi (de obicei cei buni care nu se lasă ușor fraieriiți). După ce ai ales oamenii cu care lucrezi, nu mai rămâne decât să îi grupezi sub comanda unui anume locotenent și să-i dețezi cu tot ce le trebuie, poate chiar și un vehicul.

Acum că oamenii tăi sunt gata de lucru va trebui să le dai ordinele pentru săptămâna ce vine. La început va trebui să te bagi în afacerile din vecinătate, va trebui să-ți cauți oameni noi și legături noi pentru viitor prin barurile sau sălile de biliard din cartier și, de ce nu, să te duci puțin în recunoaștere pentru a te familiariza cu locurile și pentru a afla câte ceva despre concurență. Pe moment ce-ți extinzi influența malefică în lungul și în latul orașului, vei putea să mituiești persoane importante cum ar fi oamenii ce lucrează la ziare și oamenii de la judecătoria. Dacă nu le plac acțiunile tale filantropice poți să-i zgâlâi puțin pentru a obține ceea ce vrei. Omorâțul gangsterilor echipelor adverse sau a unor funcționari rămâne permanent o alternativă, dar astfel de acțiuni s-ar putea să-i deranjeze pe cei de la poliție și FBI care s-ar putea să te deranjeze pe tine în cele din urmă. Dacă vrei, poți să-ți angajezi contabili și avocați interesați să lucreze pentru tine, iar aceștia din urmă pot să-ți aducă

o grămadă de bani doar prin faptul că te scapă de unele impozite și în anumite cazuri te pot prezenta ca fiind un mare domn și nu un ticălos. Dacă vă trebuie din ce în ce mai mulți bani puteți să-i luați de la cei care au o mică afacere – îi convingi cumva să-ți plătească o taxă de protecție... hmmm, ce glumă bună. Dacă dorești, poți să le cumperi toată coșmea și afacerea și poți să continui tu treaba pentru a obține bani. Orașul numit sugestiv New Temperance reprezintă casa a zeci de micii și mari afaceri, de la florari la bancheri și supermagazine.

Legal sau... ilegal de legal

Fiecare ordin pe care îl dai îi ia unui căpitan un anume timp pentru a-l îndeplini, reprezentat printr-o fracție sub formă de schemă. De îndată ce ai dat toate ordinele posibile la toate echipele, săptămâna poate începe liniștit. Aici jocul ia o întorsătură ciudată: totul devine real-time. Această parte a jocului este special făcută pentru spectacol și destindere – adică voi trebuie să stați și să vă distrați la cele ce se petrec pe ecran. Pe ecran apare un oraș privit dintr-un unghi izometric, un oraș pe străzile căruia întâlnești tot



felul de oameni și mașini circulând în sus și în jos, iar sunetele sunt și ele pe măsură – claxoane, voci etc. Toate aceste elemente participă la atmosfera orașului. Pentru a ține sub observație un anume individ sau un anume loc din oraș, poți divide ecranul în mai multe ferestre (cât de mari vrei tu să fie). Această opțiune

este foarte folositoare și pentru că jocul rulează într-o rezoluție destul de mare.

Din această perspectivă urmărești ceea ce gangsterii au de făcut și te asiguri că-ți urmează ordinele. Dacă nu te prea interesează această porțiune, poți face ca timpul să treacă mai repede sau să sari practic la următoarea săptămână. Acțiunea real-time face ca Gangsters să fie mai colorat și mai dinamic, plin de acțiune. Cu toate acestea, rolul redus pe care îl are real-time-ul în joc nu-l face să fie catalogat ca un real-time ci ca un turned-based.

Pe moment ce devii mai important, va trebui să controlezi poliția și presa care sunt cu ochii pe tine. Pentru aceasta va trebui să donci bani pentru biserici și orfelinăte pentru a părea cât mai dămic și pentru a-ți îmbunătăți imaginea publică. În acest stadiu, niște crime bine planuite ar fi perfecte pentru a îndepărta orice fel de problemă care s-ar ivi. O mică „discuție” cu presa nu va face decât ca toți cronicarii să se transforme în niște miclușei care vor convinge populația că tu ești cel mai tare și mai mare din tot orașul.

End

În concluzie, Gangsters te va face să înțelegi adevăratul înțeles al expresiei „crimă organizată”. Jocul nu este tocmai ușor, fiind multe aspecte de care trebuie să ai grijă dar, cu toate acestea, Gangsters este un joc cu un potențial foarte mare, mai ales datorită design-ului excelent. Dacă Hothouse Creations reușește să facă cât mai atractiv aspectul de strategie al jocului și dacă ceea ce promit în legătură cu un AI foarte dezvoltat, este adevărat, atunci devoratorii de strategii vor fi mai mult decât fericiti cu rezultatul.

Sergiu

LEVEL DATA

Produs de: Hothouse
Creat de: Hothouse
Distribuit de: EIDOS
Hardware: Pentium 150,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: decembrie '98



LEVEL





ianuarie

Februarie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Martie

L	M	M	J	V	S	D
1	7	1	3	5	8	7
9	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Aprilie

Junie

Julie

Calendar '99

Only For

Octombrie

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

August

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Decembrie

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

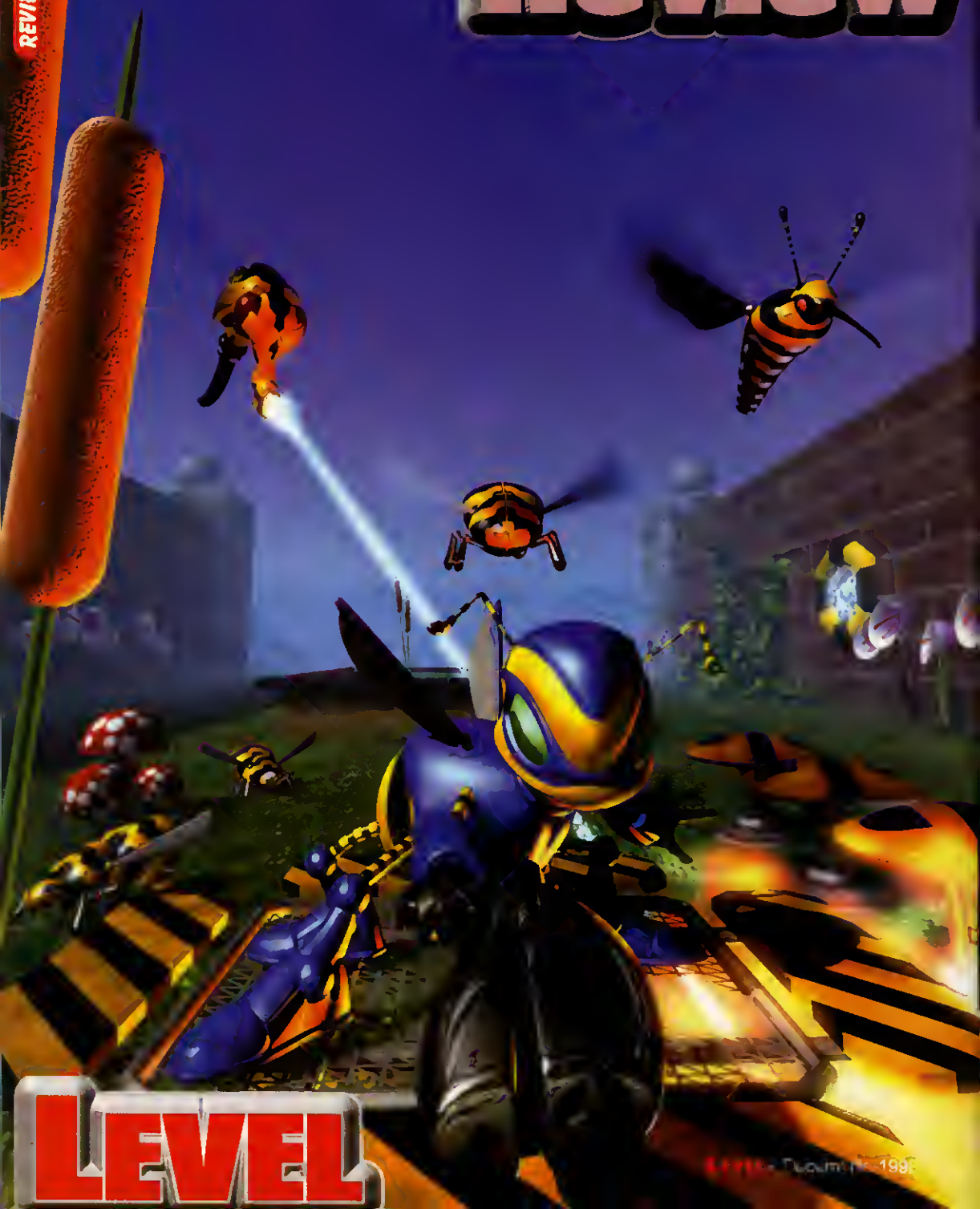
Septembrie

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Noiembrie

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Review



LEVEL



Bach High Assault Disruptor

Prima utilizare: rază de energie;
A doua utilizare: dezințegrare;
Pentru o putere de distrugere mare și precizie în lichidarea dușmanilor, al nevoie de o astfel de armă, care sunt siguri va va potoli setea de sânge și distrugere. Această armă este atât de puternică încât pur și simplu va dezințegră orice țintă via ochi. Cea de-a doua utilizare consumă o cantitate mult mai mare decât prima, de aceea este bine să aștepți de două ori și să trageți o dată.



The Ding-Pach

Prima utilizare: disc de foc;
A doua utilizare: disc exploziv;
Este o armă unică tip bumerang, ova mai greu de mănuit, ce trage cu discuri ascuțite brici, care se învârt în aer și lovesc tot ce întâlnesc în cale, după care se întorc la tine, ca un copil cu mîine. Există însă și posibilitatea de a exploda discul în timp ce zboară, ceea ce poate fi devastator pentru inamicul tău.



Grenade Launcher

Prima utilizare: grenadă cu trilitium;
A doua utilizare: grenadă explozivă;
Este prima armă din seria „big guns” și așa cum spune și numele este vorba de un aruncător de grenade, care poate trage cu Trilitium Grenades sau Flash Grenades. Ambele sunt la fel de distrugătoare însă cea de-a doua este mult mai distructivă. Astfel o dată ce ai tras este lansată o grenadă care va produce un mare damage în rândul inamicilor tăi.



The Sisk-Rat Blaster

Prima utilizare: rază faser;
A doua utilizare: descărcarea întregii energii într-o singură undă devastatoare;
Este probabil cea mai cunoscută și cea mai avantajoasă armă a acestui joc. Un prim mod de a trage cu această armă este acela în care se trage câte o rază de plasmă destul de puternică, iar cel de-al doilea mod este acela în care întregul rezervor de plasmă este descărcat cauzând distrugerii majore.



Bat'leth

Prima utilizare: înjunghiere;
A doua utilizare: aruncare;
O armă care am mai întâlnit-o și în Star Trek, cu care nu poți face prea mare lucru dar care e bună în lipsă de altceva. Foarte eficientă în lupta de aproape poate deveni o armă mortală în mîna unui bun mînuitor și are o bună precizie atunci când este aruncată.



D'k T'hey

Prima utilizare: înjunghiere;
A doua utilizare: aruncare;
Arma pe care o primești la început. Este un fel de pumnal cu care trebuie să tai tot ce întâlnești în cale sau poți să-l arunci înspere dușmani, iar dacă ratezi, acesta se va înfige în pereții sau podele.



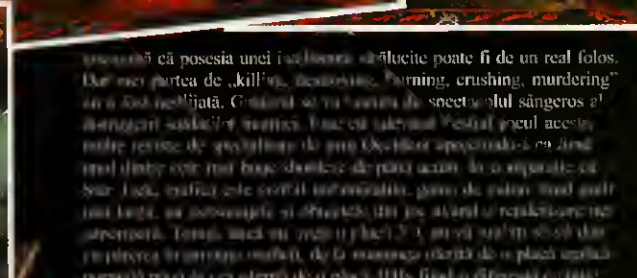
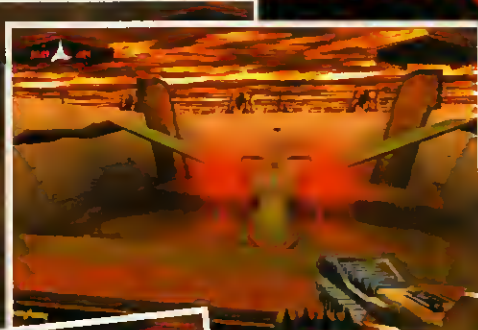
Particle Dispersal Cannon

Prima utilizare: explozie de energie;
A doua utilizare: vîrtej;
Această super-armă este impresionant de puternică și are ca prim mod de tragere puternicul Energy Blast care practic distruge orice lovește. Orică grenadă este proiectată în afară, lovește pămîntul și după un timp începe să se ridice încet în aer și să se învîrte, după care explodează făcînd puțină curățenie.



Trilitium Rocket Launcher

Prima utilizare: rachetă cu trilitium;
A doua utilizare: rachetă Hunter-Killer;
O armă foarte puternică și ceva mai precisă decât precedenta. Ca o particularitate a acestei arme, în cea de-a doua utilizare se lansează o rachetă Hunter-Killer care este dotată cu un sistem de ghidare și țintire, și care va căuta singură dușmanii pentru a-i distruge.



Realitatea vine însă cu o înclinație deosebită, simplă, fără două de realitate: așa că pe lângă puterea și abilitatea celui în acest câmpul. (Interpretarea și analiza a "măști" în viața, este un joc aluziv, dar, în același timp, este o provocare de înțelegere a unei stări care se resimte, fiind oprită, și cu toate acestea, nu mai sunt pe deplin, nu sunt deplin...



Produttore: Micronics
 Distributore: Micronics
 Distribuzione: Pentium III,
 32 MB RAM
 Prezzo: 300 Euro
 Multilayer: Da
 piattaforma: Win95

NOTA 93

NOTA 93

REVIEW LEVEL NCAA FOOTBALL 99

ncaa football '99

Salut bărbaților! Cum stați cu mușchii? Bine sper. De ce? Pentru că în jocul pe care am să îl prezint în continuare o să aveți nevoie din plin de ei.



multe. Primul lucru pe care am vrut să-l verific și care mi-a plăcut a fost lista cu jucători. Spre surprinderea mea am aflat că nu au fost folosite numele reale ale sportivilor, așa că realizatorii jocului au fost nevoiți să creeze altele bazate pe cele reale. În schimb, s-a încercat să se imite, în cel mai mic detaliu, anumite caracteristici și calități ale jucătorilor, de la numărul de pe tricou până la înălțime, greutate, viteză, agilitate și multe altele. Chiar dacă sunteți fani ai versiunii de anul trecut și anume NCAA Football 99, probabil că veți fi puțin dezamăgiți anul acesta. Sunt multe lucruri bune de spus în privința acestui joc dar (pentru că întotdeauna există un dar), sunt și ceva lucruri mai puțin bune care pot fi subliniate. Însă dragii mei, dacă chiar aveți chef să jucați un simulator de college football, nu aveți decât o singură soluție: *NCAA Football 99*. De ce? Pentru că este singurul.

NCAA Football 99 – singurul, dar nu cel mai bun!!!

Și acum să vă spun câteva lucruri despre fanii fotbalului american pe PC. Unora dintre ei nu le plac decât simulatoarele pentru profesioniști, cum ar fi simulatoarele de NFL, iar alții sunt destul de mulțumiți cu simulatoarele acestui fotbal la nivel

Așadar iubitori de fotbal american a sosit și vremea voastră. Ce să-i faci, asta este. Se pare că acest sport nu este prea iubit la noi în țară, însă iubitorii rugby-ului vor aprecia acest simulator la adevărata lui valoare. Dar eu sunt convins că marea majoritate a gâmerilor vor găsi acest joc destul de atrăgător deoarece ceea ce ieșe din mâna meseriașilor de la EA Sports nu poate fi decât foarte bine realizat din toate punctele de vedere. Pentru început dragii mei, vă pot spune că *NCAA Football 99* nu este prea diferit de versiunea de anul trecut. Oricum, are același aer de fotbal american la nivel de colegiu, cu mulțimi zgomotoase, animatoare și cântece de încurajare. Regulile sunt cam aceleași ca la rugby, cu excepția pascii înainte și a jocului care este lăsat destul de liber de către arbitru. Normal nu? Doar ați văzut cât de bine sunt echipați jucătorii cu mușchi și căști de protecție. Trebuie doar să-ți alegi o tactică care să dea roade și care să-ți surprindă adversarii. Poți alege să joci un singur joc, așa de încălzire, și să te familiarizezi cu jocul, după care îți alegi unul dintre cele 40 de „great games”. Dar adevăratul fun îl reprezintă modul dynasty, în care îți alegi echipa școlii favorite cu care să câștigi un sezon sau chiar mai



de colegiu. Însă sunt sigur că această versiune, prelucrată și îmbunătățită, vă va mulțumi. De ce spun asta? Pentru că acum ai posibilitatea să îți alegi echipa favorită din mai multe centre universitare de pe teritoriul U.S.A și să-ți antrenezi echipa, dar mai ales să o modelezi după cum vor mușchii tăi. Pentru că EA Sports deține drepturile în privința tuturor regulilor și modificărilor din jocul cu balon oval, veți putea vedea cum funcționează noul sistem Bowl Championship Series (BCS) și da, există și Rose Bowl. Înainte de a începe să discutăm despre

Dynasty mode, haideți să vă mai spun câte ceva despre alte aspecte ale jocului. În primul rând, există 112 echipe universitare care se vor întrece pe 123 de stadioane autentice. Înainte de a începe să discutăm despre noua inovație a celor de la EA Sports, Dynasty mode, haideți să mai vorbim puțin despre alte aspecte ale acestui joc. În primul rând, sunt 112 de echipe universitare, iar acestea se vor întrece pe 123 de stadioane autentice. Există de asemenea 80 de echipe clasate ca „best of the best”, din istoria întrecerilor universitare. Jocul a fost cu mult îmbunătățit în ceea ce privește AI-ul, care este mult mai competitiv.

Pentru a nu scăpa nimic din acțiunea de pe teren, au fost introduse opt camere de luat vederi. Mișto, nu? Sunetul este demențial. Strigăte de încurajare, cântece și multe altele răsună din boxe. Totul a fost preluat de pe marile arene americane. Spre exemplu vocea announcer-ului de pe Rose Bowl, pe numele lui Chuck White, a fost introdusă în joc cu peste 700 de cuvinte în vocabular. Ce, nu e tare să auzi mulțimea care strigă cu ardoare „Go Big Red!”, în timp ce comentatorul te informează cu detalii despre meci? Pariez că da. După părerea mea, cred că un adevărat simulator de fotbal trebuie să aibă un editor de joc.

Ca o adăugare, mai cred că este important să aibă o interfață care să-ți permită să modifice controlul în orice moment din timpul jocului și, bineînțeles, există întotdeauna loc și pentru un AI care să-ți dea bătăi de cap. Mai mult ca sigur, veți juca NCAA Football 99, over and over again. Dar nu uitați regula de aur a jocurilor universitare:



important este să participi, nu să câștigi. Dynasty Mode – a trade mark? Da, bineînțeles, și permite utilizatorului să joace pe parcursul mai multor sezoane, timp în care îți poți modifica echipa, prin plecarea sau venirea altor jucători. Acesta a fost puțin mai mult prelucrat față de NCAA 98 și anume: multiplayer; coach mode (aici trebuie să te ridici la așteptările conducerii colegiului altfel poți fi concediat); conducerea echipei mai mulți ani, cca 25 de ani; tactică de joc; liste cu jucători din care îi poți alege pe cei care îi dorești.

În încheiere...

Ca orice alte simulatoare sportive de la EA Sports, acesta este un adevărat joc de întrecere. Pentru a-l juca, te folosești din plin de 10 butoane ale tastaturii. Jocul de pase este foarte bine implementat însă mai greu de stăpânit, dar cei cât de cât inițiați într-ale jocurilor de acest gen se vor descurca. Poți arunca mingea din alergare și mai poți controla viteza și țăriș paselor tale. Pentru a te încurca și ameți, calculatorul va pasa foarte mult și des, chiar și cu echipe care în realitate nu sunt recunoscute pentru un astfel de stil de joc. Se pare că și defensiva adversă este foarte rapidă în eliminarea eventualilor primitivi ai mingii în terenul lor. Ceea ce lipsea în versiunea anterioară și se regăsește în NCAA Football 99 este acceleratorul 3D. Grafica în 3D este în mod sigur o îmbunătățire majoră. Acest lucru poate fi observat și la modul cum au fost realizați atât jucătorii cât și arenele sportive pe care se desfășoară meciurile. Cum simulatoarele sportive din ultima vreme cam seamănă unul cu celălalt, EA Sports s-a gândit să creeze ceva unic, și în mare parte a reușit prin NCAA Football 99. A reușit atât în privința graficii, sunetului și AI-ului cât și în privința simulării în sine.

Așadar, dragi gameri, cam atât despre NCAA 99. Sper că am reușit să vă spun în mare câte ceva despre această nouă realizare a celor de la EA Sports. Însă pentru a vă forma o părere bine întemeiată asupra acestui joc, este neapărat nevoie să-l jucați. Deci, let's do it!!!

Wild Snake



LEVEL DATA

Produce: EA Sports
Dezvoltator: EA Sports
Operant: Best Computer
Tel: 0131 0532
Hardware: Pentium 166,
16 MB RAM
Fisier 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 89



Level = December 1992

[illegible]

Chavante, pp. 14-15 (of 14) (not approved)

[illegible][illegible][illegible]

a similar result in a "practical" sense. He has
 demonstrated the interval in principle, but not in *fact*.
 Yet, if this paper indeed contains an implicit, logical
 derivation of the required result, it is page 50 (only).
 This is exactly what he wanted and thus, it is obvious that
 he is quite happy to "refute" himself, as he has to do
 with every case.

I was on half duty with Insps. Arnold, Joe Farris, Ne Gamm, & Jeff Hunt. We did... incident... L.P.V.E. in a mental... with the... 1974.

2002 年 5 月

LEVEL DATA

Production Line's Control
Simulation; Electronic Arts
Software: Box Computers
Tel: 01310 2332
Hardware: Pentium Box,
32 MB RAM
Pack: 30/10
Multi-User: P4
Platform: Win 95

NOTA 94

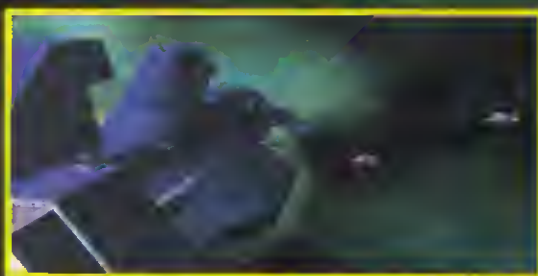
The image shows a game board for 'The Battle of Midway'. The board is dark with a grid of yellow squares. It features various ship icons, including aircraft carriers, battleships, and submarines, placed on the grid. The board is surrounded by a hexagonal pattern, likely representing the sea. The board is titled 'THE BATTLE OF MIDWAY' at the top.

LEVEL Decembre

WING COMMANDER SECRET OPS

Acum ceva timp în urmă era lansat primul joc dintr-o serie de mare succes: Wing Commander. În sfârșit, ultima realizare a firmei Origin este pregătită pentru Review. Let's see it at work!

Pe scurt, primul joc din Wing Commander, lansat acum în România, este un Titlu foarte bun în ceea ce privește jocurile de strategie, dar mai puțin în ceea ce privește grafica. Cu timpul, jocurile de acest gen au început să fie făcute dintr-o dată mai bune, dar în același timp să fie făcute dintr-o dată mai puțin bune. În cazul acestui joc, avem o strategie foarte bună, dar o grafică foarte slabă. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi.



Început promițător!

Într-un joc de strategie, titlul este foarte important. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi.



Într-un joc de strategie, titlul este foarte important. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi. Într-un joc de strategie, titlul este foarte important. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi. Într-un joc de strategie, titlul este foarte important. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi.

Într-un joc de strategie, titlul este foarte important. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi. Într-un joc de strategie, titlul este foarte important. Dacă vrei să joci un joc de strategie, acesta este cel mai bun joc de acest gen pe care îl poți găsi.

Un nou gameplay?

topping is a small plant that grows in wet, low-lying areas, and is often used in traditional medicine. It is a small, green, leafy plant that grows in wet, low-lying areas, and is often used in traditional medicine. It is a small, green, leafy plant that grows in wet, low-lying areas, and is often used in traditional medicine.

Il Olympe présente en effet un aspect si différent de ce qu'on connaît, grâce aux photographies, qu'il est difficile de croire à la réalité de ce spectacle. On se croirait en présence d'un monde imaginaire, d'un monde de papier, d'un monde de théâtre. Mais, en fait, c'est un monde réel, un monde vivant, un monde qui a sa propre histoire, son propre destin. C'est un monde qui a su résister à l'envahissement du monde moderne, à l'envahissement du monde occidental. C'est un monde qui a su garder sa propre identité, sa propre culture, sa propre langue. C'est un monde qui a su résister à l'envahissement du monde moderne, à l'envahissement du monde occidental. C'est un monde qui a su garder sa propre identité, sa propre culture, sa propre langue.

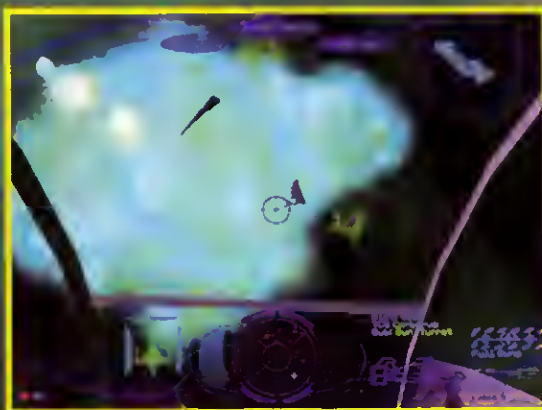
On the other hand, the β -phase is not a good conductor. However, the β -phase is a promising material for use as a superconductor, especially in the form of a thin film. The β -phase is a promising material for use as a superconductor, especially in the form of a thin film.

(a) *Chelodactylus* sp. n. (holotype, 10 cm SL, male, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670

to speed the cleanup process, says a spokesman. "We're not going to let the cleanup be a distraction," he says. "We're going to get the cleanup done as fast as we can."

[illegible]

...and, out in Montreal, they're the same old, but the effect—temporarily, at least—has been to make them more open, a little softer, a little more trusting. It has been, in fact, making the police do things I can't remember, because the 14th Brigade, in my opinion, is not a very good brigade, and I don't think I can remember the names of the officers who were in charge of it.



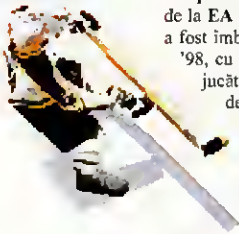
LEVEL DATA

Developer: Origin
Distributor: Origin
Release date: February 1994
32 MB RAM
Platform: OS
Music Player: No
Platform: Win95

NOTA 94

NHL 99

Simulatoare sportive peste simulatoare, dintre care cel mai tare, poate fi NHL 99, oare?



Salut „puturoșilor”! Haideți să facem puțin sport, să ne mai antrenăm puțin și să ne mai mișcăm puțin oasele – de la degete – că or fi amorțit săracele de atâtea questuri și jocuri sedentare. Ați fost vreodată la un meci de hockey? Sau mai bine spus, ați văzut vreodată un meci din NHL la TV? Ați văzut ce atmosferă? Pariez că da. Ce este NHL 99? Nimic altceva decât o continuare foarte reușită a lui NHL 98, a celor de la EaSports, un simulator sportiv de o foarte mare calitate. Când este vorba de simulatoare sportive meseriașii de la EaSports fac treabă foarte bună, iar „antecedentele” lor din trecut în acest domeniu, ne asigură că ultima lor realizare din seria NHL nu poate fi decât de o foarte bună calitate. Chiar dacă fanii simulatoarelor de hockey sunt în număr mai mic la noi în țară, sunt sigur că toți gamerii vor aprecia acest joc din toate punctele de vedere. Dar atunci când fanii hockey-ului vor să joace un simulator adevărat al acestui sport atât de iubit în Statele Unite și Canada, trebuie să-și îndrepte atenția asupra realizărilor celor de la EaSports. Așadar ce îmbunătățiri au adus cei de la EA odată cu NHL 99? Bineînțeles, grafica a fost îmbunătățită în comparație cu modelul '98, cu incredibile reflexii ale obiectelor și jucătorilor în gheață și cu o realizare deosebită a fețelor hockey-iștilor.



De asemenea, s-a umblat la animația din teren și mai ales la contactele dintre jucători, probabil puțin prea mult. Oricum este mișto să vezi cum un jucător este aruncat prin geamul de protecție sau cum sunt secerăți gagii cu croslee! Asta e, ce să-i faci, pucul e mic și se poate greși, nu-i așa???

Stânga, dreapta, șut și mulțimea e în delir!

M-am tot întrebat ce poate fi atât de spectaculos în NHL 99, încât să fie așa de laudat. Este foarte simplu: are o grafică extraordinară și o mulțime de trăsături noi, de calitate. Se continuă în aceeași manieră cu grafică 3D. Simulatoarele NHL anterioare erau destul de greoaie. Când spun greoaie mă refer la controlul jucătorilor, dar mai ales la viteza de rulare a jocului, care la această versiune este destul de reușită. În trecut au existat plângeri și în privința AI-ului care lăsa de dorit, gamerii fiind nemulțumiți deoarece „culmea” li se părea că ies învingători cu prea mare ușurință. De data aceasta cei de la EaSports și-au făcut temele cum trebuie,



realizând un joc cu un AI mult mai performant și agresiv, care vă va pune reale probleme. Too strong for you?!? Ce să vă fac voi ați vrut-o. Probabil vă întrebați cum se joacă? Nu este

prea dificil. Totul e să cunoști cât de cât regulile acestui joc și cel mai important să dai goluri. Însă cel mai, cel mai important este să vă placă vovă și să nu vă plictisească. În mare parte, atmosfera este întreținută de sunete reale, atât în privința deplasării jucătorilor pe gheață, cât și datorită strigătelor spectatorilor și comentatorului. Un alt lucru care mi se pare demn

de remarcat este faptul că a fost introdus un editor de „practice”, în care te poți pregăti pentru confruntări adevărate cu mari echipe din NHL. În practice mode poți încerca strategii ofensive și defensive, situații de doi contra unul sau lovitură de pedeapsă. Tot aici te poți antrena în situațiile de strângere a defensivei adverse. Unii gameri de peste graniță au afirmat faptul că există niște bug-uri în acest simulator. Acest lucru depinde de cât sunteți voi de exigenți dar mai ales de cât de buni cunoșcători în acest tip de jocuri. Dar să știți că, chiar există niște probleme în privința paselor, care nu sunt prea precise și în privința afișajului scorului. Deci, dragi iubitori ai jocului cu pucul și crosa, dacă vreți să jucați un simulator adevărat al acestui sport, vă recomand **NHL 99**, singurul care va putea să vă satisfacă din toate punctele de vedere. Se poate spune că acest simulator reprezintă un nou LEVEL al versiunii precedente NHL 98.

NHL 99 – cel mai bun dintre cei mai buni!

O particularitate a acestui joc o reprezintă faptul că se joacă pe gheață, deci pe lângă faptul că trebuie să te ții pe picioare, mai trebuie și să te zbați să introduci pucul în poartă, de cât mai multe ori dacă se poate. Aici nu poți să faci scheme și driblinguri ca la fotbal, în schimb mai bagi un umăr, o crosă peste spina adversarilor că doar vorba aia: așa-i în hockey. Realizând faptul că îmbunătățirea AI-ului va face **NHL 99** puțin mai greu, chiar și pentru veterani, cei de la **EaSports** s-au gândit să echilibreze puțin balanța jocului, pentru a fi ajutați și pe cei mai puțin îndemnați, adică pe beginneri. Însă hockeyul este un joc dur pentru bărbați puternici și sunt sigur că fanii acestui sport îl



vor găsi captivant și extrem de antrenant. Pentru a obține rezultate remarcabile trebuie să știi să îmbini calitățile tale de bun sportiv cu cele de bun tactician și antrenor. Da, ați auzit bine! Puteți schimba jucătorii

dacă nu vă place cum joacă. Am fost foarte surprins să aflu că acest atât de laudat joc nu poate fi jucat prin Internet însă are opțiuni de multiplayer în rețea. Poate cea mai mare dezamăgire în privința acestui joc o reprezintă interfața. Încă nu am jucat versiunea de pe console a acestui joc, dar în mod sigur nu este foarte diferită de aceasta. Cred că m-am chinut o jumătate de oră să aflu ce opțiuni să-mi

setez. Acest lucru nu mi s-a întâmplat la alte versiuni ale acestui tip de simulator. Deci, care este soluția? Dezinstalez **NHL 99** și mă întorc la **NHL 98** sau **PowerPlay**, nu-i așa? Fiecare dintre voi cred că a jucat un simulator sportiv și se descurcă cât de cât. Probabil vă și șoptiți în barbă: ce poate fi atât de greu? E adevărat, nu e prea greu. Dar înțeleg minte un singur lucru. Gucul nu constă în controlul jucătorilor, pase și alte chichițe. Sau poate că da, dar într-o foarte mică măsură. Adevărații gameri știu că nu poți câștiga dacă nu cunoști destul de bine regulile jocului sportiv simulat și dacă nu ai puțină imaginație. Deci, dragii mei, încercați să faceți rost de acest joc sau măcar de un demo și abia atunci puteți să vă formați o părere despre acest joc. Iar dacă doriți să știți mai multe nu ezitați, luați un creion și o foaie, și scrieți redacției LEVEL.

Așa că echiparea și la luptă!!!

Wild Snake



LEVEL DATA

Produs de: EA Sports
Distribuit de: EA Sports
Operațiune: New Computers
Tel: 0111 2852
Adresa: Pavilion 131,
32 Mo RAM
Fax: 301 00
Multiplayer: Da
Căsuță: Win95

NOTA

92

RAILROAD TYCOON II



Ceva mai bun decât fratele lui mai mare Tycoon I, acest RTS va pune la grele încercări calitățile voastre de buni manageri într-ale transporturilor

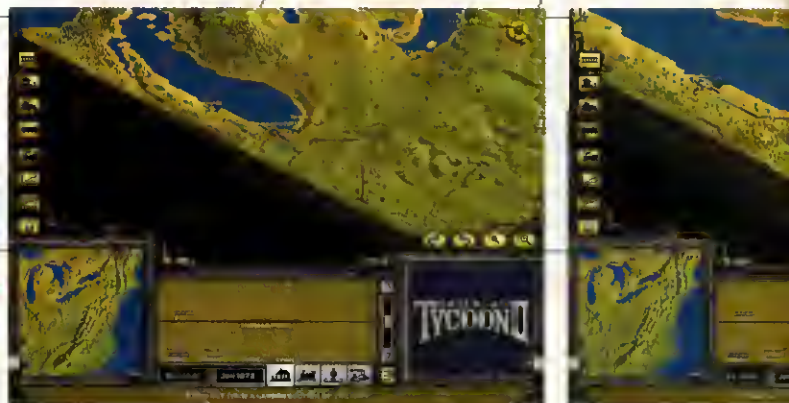
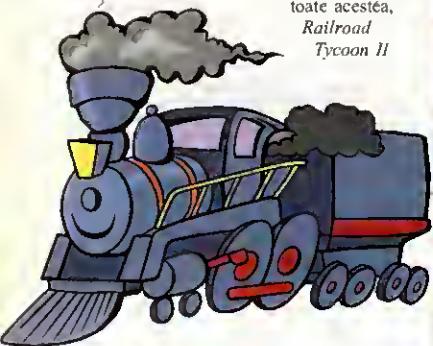
Toată ziua vă vâitați, ba că trenurile sunt murdare, ba că întârzie prea mult ori că biletele sunt prea scumpe, la să vă văd pe voi cum v-ați descurca dacă ați fi în pielea unui manager de căi ferate, să vedeți ce greu este! *Railroad Tycoon II* este un joc construit pe structura lui Tycoon I însă cu o grafică și un AI mult mai performante care sunt sigur că se ridică la înălțimea așteptărilor voastre. Sunt convins că gamerii înrați după genul acesta de jocuri au petrecut multe ore în fața calculatorului bătându-și capul cu prima versiune, însă această ultimă versiune preluată și îmbunătățită vă va face să pierdeți ceva mai multe ore de somn și să stați în fața PC-ului chinându-vă să vă clădiți propriul „Iron Horse Empire”. La fel ca originalul, *Railroad Tycoon II* îți permite să cumperi și să vinzi acțiuni, să organizezi orare și rute de trenuri, să construiești căi ferate și gări și multe altele. Una dintre cele mai importante modificări care s-a făcut la această versiune o reprezintă grafica în 3D care sporește frumusețea jocului. În acest joc armele voastre sunt trenurile și companiile feroviare din secolul 19 și 20, companii ce sunt răspândite pe aproape toate continentele (America de Nord și de Sud, Europa, Asia și Africa).



Oare faci treabă mai bună decât Bănescu?

Bineînțeles, să fii manager nu e o treabă așa de ușoară cum pare și pe parcursul șefiei tale vei întâmpina mai multe greutăți pe care, dacă ești priceput, le poți trece. Una dintre aceste greutăți poate fi lipsa de bani, ceea ce te determină să faci împrumuturi. Dacă te afunzi în datorii pe care nu le poți onora, dobânda va crește și te va trage și mai mult în jos, iar consiliul de directori îți se va urca în cap. Rivalii tăi din afaceri abia așteaptă să greșești și să-ți faci datorii pentru a-ți cumpăra acțiunile la un preț mult mai mic decât cel real, ceea ce te va duce inevitabil la faliment. Pe lângă toate acestea, *Railroad Tycoon II*

conține scenarii individuale dintre care îl poți alege pe cel care îți place cel mai mult. Fiecare scenariu va avea propriile hărți, limite de timp diferite precum și AI-uri cu personalități diferite. Și ca o completare la aceste scenarii individuale, PopTop Software a inclus în joc editoare de hărți și scenarii care vor da posibilitatea gamerilor să-și creeze propriile scenarii și hărți feroviare. Dar dacă nu vrei să te întreci cu AI-ul calculatorului și vrei să te „încălzești” mai întâi de unul singur? Nici o problemă, în *Tycoon II* există această posibilitate de practică și, cum spunea creatorul acestui joc, d-nul Steinmeyer: „Poți trece într-un SimCity mode and play by yourself”. La cererea fanilor, PopTop a introdus în





joc pe lângă opțiunea de multiplayer și posibilitatea de joc în rețea, acesta putând fi jucat de 16 gameri pe Internet și 32 pe o rețea privată. O altă modificare apărută față de prima versiune este aceea că poți investi și în alte companii feroviare cumpărând acțiuni. Acest lucru introduce o nouă tactică în joc, de aceea trebuie să știi să te descurci, deoarece atunci când acțiunile cumpărate de tine de la alte companii cresc, acțiunile companiei pe care o conduci pot scădea și te pot duce la faliment. Trebuie deci să-ți stabilești foarte clar prioritățile.

Ca un adevărat magnat al transporturilor ce ești, poți face angajări și concedieri și îți poți recompensa pe acei angajați care îți aduc câștiguri. Un bun manager trebuie să știe când să iefinească sau să scumpească tarifele și cum să-și întrețină mașinăriile. Acum poți controla fiecare cent care iese sau intră în

contul tău și îți poți crea un program economic cât mai profitabil, care să-ți asigure profituri bune și sigure. Dacă ai căutat aceste detalii în prima versiune a acestui joc și nu le-ai găsit, nici o problemă. *Tycoon II* te va mulțumi și îți va oferi un challenge managerial la înălțimea așteptărilor tale.

Trenule, mașină mică...

Bineînțeles, *Railroad Tycoon II* este mult mai performant decât *Tycoon I*, oferind posibilitatea de a-ți da frâu liber ideilor și de a-ți pune puțin – mai mult – mîntea la încercare. Fanii primei versiuni vor sesiza cu siguranță îmbunătățirile aduse și sunt siguri că le vor aprecia. Există vreo 50 de modele de locomotive și 34 de obiective industriale, spre deosebire de prima versiune în care existau 11 locomotive și 21 de obiective industriale.

Dintre obiectivele industriale pot enumera: mine de fier și carbuni, fabrici de cherestea, fabrici de cauciucuri și altele. Chiar dacă jocul pare relativ simplu, adică

carri marfă și călătorești dintr-un loc în altul, să nu credeți că e floare la ureche. Este foarte important să nu uitați să îți plătești din când în când angajații, pentru că sunt siguri că atunci când te afli în focul negocierilor cu vreun partener de afaceri, nu ai nevoie de o grevă din partea angajaților tăi. Perioada de timp

din care au fost luate locomotivele și trecurile a fost mărită la 200 de ani, începând din anul 1804 când prima locomotivă cu aburi rula pe drumul de fier. Pe parcursul jocului veți putea întâlni mai multe modele de locomotive și vagoane care au apărut de-a lungul celor

200 de ani și pe care, bineînțeles, le vei exploata la

maxim.

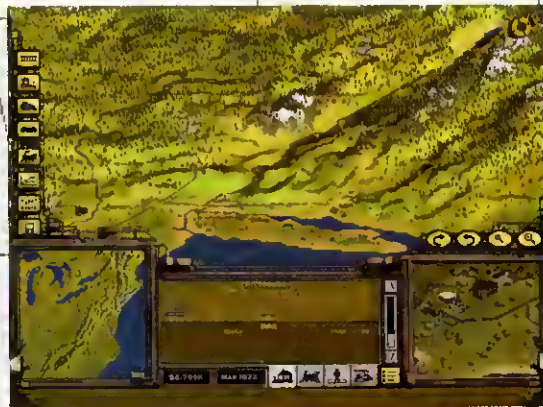
Așadar, dragii mei directorasi, aveți grijă cum vă manevrați firma că doar nu vreți să ajungeți la sapă de lemn așa cum a ajuns și CFR-ul nostru. Se pare că **PopTop** a realizat în sfârșit un RTS destul de reușit care îi mulțumește pe fanii acestui gen de jocuri. Rămâne de văzut ce parte a gamerilor și mai ales câți vor fi atrași de această continuare și vom vedea cât de bună este în comparație cu *Railroad Tycoon I*.

Wild Snake

LEVEL DATA

Produs de: PopTop
Sfârșit de:
Distribuitor: PopTop
Software:
Hardware: Pentium 133,
48 MB RAM
Placă 3D: 3D
Multiplayer: Da
Sistem de Windows

NOTA **91**



[illegible]



Una mai surprinzătoare și prima vedere, îți dai seama că totul funcționează dintr-un univers în care existența este la ea acasă. Căminul ei este aici, aici, aici. Iată de ce a și bir ar bir prin care indiferent de ceea ce se întâmplă în jur, simțim toate zămintele. Așa că totul este arătat în moduri pe care știm. Așfel, Măști Moșterii, omul, mai dintr-un univers care este deosebit de celălalt, pentru că este arătat într-o formă de față. Dacă vorbim, vorbim despre o simțire (și într-o simțire) și înțelegem că în tot universul, fiecare ar putea avea simțirea proprie și înțelegem că fiecare dintr-un univers în sine, înțelegem că fiecare este deosebit pentru că fiecare are o simțire deosebită. Dacă înțelegem că fiecare are o simțire deosebită, atunci înțelegem că fiecare are o simțire deosebită.

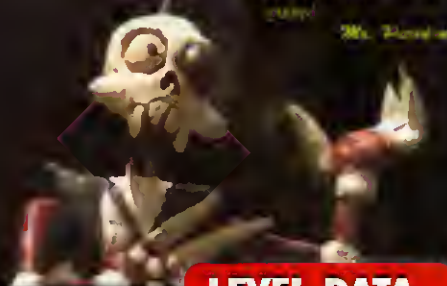
[illegible]

Ma, din păcate, este imposibil să faci din parcuri spații plătite, astfel încât să poți avea o sursă de venituri suplimentară. Un exemplu îl oferă, din nou, fișierul nostru: în zona absolut ZERO, stăruie 12 ani de zile și, desigur, nu în

despite some of the commercial success seen in recent years, particularly in the United States, the company's 2004 revenue was down on its 2003 revenue.

Principles, treatments and management of the following conditions: Diabetes Mellitus, Hypertension, Hyperlipidaemia, Hyperuricaemia, Osteoporosis, Rheumatoid Arthritis, Gout, Osteoarthritis, Systemic Lupus Erythematosus, Sjögren's Syndrome, Systemic Sclerosis, Vasculitis, Crohn's Disease, Ulcerative Colitis, Celiac Disease, Irritable Bowel Syndrome, Psoriasis, Eczema, Dermatitis, Alopecia, Vitiligo, and other autoimmune skin conditions.

„Sunt foarte curioasă să văd dacă în momentul de față
devenim sau nu galilei, cum erau dincolo de noi galilei
de la prima revoluție. Într-o zi după o mare discuție
am spus, mai mult ca orice altceva, că în fizică, deși
nu am fost niciodată fermă, cred că ar trebui să se
găsească o cale de mijloc între cele două poziții.”

[illegible]

LEVEL DATA

Production: Newbould
 Distribution: Dreamworks
 Interactive:
 Hardware: Pentium Pro
 16 MB RAM
 Plot: 3.0, No
 Multiplayer: No
 Hardware: Win95, 2160x1080

NOTA 76



- December 1948

[illegible]

Nu numai simulare!

„Căci în viața supraviețuitorilor țării care câștigă, deși știi că datele au fost preluate, luăm în considerare înțelegerea, că nu înțelegem, dar posibilitatea că pe lângă baza de date există și o bază de date în care sunt stocate toate datele din filmele noastre, deci superbiștii 14 milioane care ne pregătesc sărbătorile primăriei comuniste în interminabile porțose, prin prezentarea marelui lor cântec și prin cântecul în care sunt cântate toate datele care o mândrie așezată în viața în baza de date comunistă care sunt înțelegerea de la cântecul comunist, dar nu pe o mândrie

[illegible]

1974-1975

LEVEL DATA

Product: Particle System
Distributor:
Hardware: Craylion 150,
32 MB RAM
Platform: Nu
Multi-layer: No
Platform: Windows

NOTA 87

Review

Special



LEVEL

Interplay™



De data aceasta am primit o sarcină extrem de ușoară. Să vă prezint producătorul și distribuitorul de entertainment soft Interplay Production. De parcă ar mai fi nevoie!

Ca orice firmă de succes, are în spate un om de afaceri deosebit de important, în acest caz fiind vorba de Brian Fargo. Numele de Fargo vă spune ceva? Brian Fargo este unul din descendenții lui William George Fargo, de la Wells Fargo și American Express. Acum cred că v-ați dat seama cam ce resurse a avut la dispoziție Brian Fargo atunci când a fondat **Interplay Production**, al cărei președinte este și în prezent. Ambii Fargo sunt cunoscuți pentru succesul enorm pe care l-au avut în afaceri, primul în domeniul finanțelor, iar ultimul, Brian, în vârstă de 35 de ani, în domeniul soft-ului interactiv. Brian și-a petrecut cea mai mare parte a copilăriei în Whittier și Newport Beach unde, în perioada de liceu, a și fost atins de virusul calculatorelor. După ce a absolvit liceul Corona del Mar și a studiat un an la Orange Coast College, Brian s-a dedicat în întregime producerii de entertainment soft. În 1983, la 21 de ani, deținea deja două companii, când a fondat-o pe cea de-a treia și cea mai de succes, **Interplay Production**. El a achiziționat un studio și a strâns o mână de

profesioniști cu care a început să producă soft. La scurt timp după aceea au lansat pe piață primul lor CD. În mai puțin de un deceniu, Brian a reușit să facă din **Interplay Production** unul dintre cei mai de seamă producători și distribuitori din industria jocurilor pe PC, atât în SUA cât și peste hotare. Văzând că treaba merge, și încă foarte bine, la începutul anului 1994 Fargo și-a extins compania cu un nou departament VR Sports și a cumpărat Shiny Entertainment. În schimb, a cedat o mică parte din acțiunile **Interplay Production** gigantului din lumea entertainment-ului, Universal Studios. Fargo și echipa sa – în jur de 530 de programatori fanatici – vor lansa nu mai puțin de 30 de jocuri anul acesta. De asemenea, de-a lungul anului 1997, în cadrul **Interplay** au avut loc restructurări masive, compania fiind împărțită



în cinci divizii mai mici, fiecare dintre ele concentrându-și eforturile pe un anumit gen de jocuri.

Divisions & Subsidiaries:

Formată la începutul anului 1997, **Interplay OEM, Inc.** este unul din liderii mondiali în oferta de soft educațional și de entertainment. O mică divizie a **Interplay Production**, care are singură la activ peste 300 de titluri distribuite, toate opera unor companii de vârf în domeniu. Divizia de Licesing și Merchandising oferă celor interesați o mulțime de personaje din aria vastă a **Interplay**-ului. Prin Pictures Division, **Interplay** oferă producătorilor de filme licențe asupra jocurilor distribuite de ei.

Shiny Entertainment, producătorul marelui hit comercial care a fost *Earthworm Jim*, a fost cumpărată de **Interplay Production** în 1995 și își are sediul în Laguna Beach, California. Shiny deține și patentul Animation™, proces prin care personajele de desen animat sunt introduse în mediul entertainment software-ului.

Deschizându-și porțile în 1995, VR Sports produce și distribuie unele dintre cele mai bune simulatoare sportive, atât pentru PC-uri cât și pentru console. Produsele VR Sports au obținut licențele pentru ligile și jucătorii din fotbal, baseball și hochei. Black Isle este partea din **Interplay Production** dedicată în exclusivitate producerii celor mai bune RPG-uri. Pe lângă *Fallout*, RPG-ul anului 1997, Black Isle a participat masiv și la produsele seriei *Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms*.

Secția de jocuri action, Tantrum, produce jocurile cele mai inovative atât pentru PC cât și pentru console, și ceea ce este poate cel mai important, pentru toate categoriile de gameri.

Flat Cat, încă o mică parte din **Interplay Production**, se ocupă în exclusivitate de jocurile de strategie. Jocurile sale sunt transpuse atât în universuri familiare, ex *Star Trek*, cât și în medii extreme, *AI-Alien Intelligence*. **Tribal Dreams** are datoria de a produce cele mai tari jocuri adventure. Formată în 1995, **Tribal Dreams** produce jocuri pentru console și PC-uri, bazate pe cele mai interesante povești și cele mai noi tehnologii. Deviza „By gamers, For Gamers” caracterizează foarte bine filozofia companiei, aceea de a oferi consumatorilor cele mai bune produse multimedia, educaționale sau distractive.

Claude



The Lost VIKINGS II - Norse by NorseWest



La prima vedere s-ar spune că Nord prin Nord-Vest este un simplu platform game, cu o acțiune destul de atrăgătoare, un simplu side-scroller mai cu moț. Dar lucrurile nu stau chiar așa...

Jocul se desfășoară într-un cadru desenat cu mult talent în 2D, iar cele trei personaje pe care le cunoașteți deja din The Lost Vikings sunt de data asta renderizate în 3D. Pentru cei care încă nu-i cunosc pe cei trei omuleți, dați-mi voie să vi-i prezint: Erik the Swift, Olaf the Stout, Baleog the Fierce. Acești vikingi reprezentativi vă vor însoți într-o aventură plină de umor și de acțiune. Aceste personaje pot fi controlate de jucător la fel ca cei trei bărbați forțoși și viteji. Scopul celor trei este același de-a lungul fiecărui nivel: să iasă întregi din el. Pe drum ei vor găsi o grămadă de obiecte care le vor fi de mare ajutor. Cel mai important este să găsească în jur de trei obiecte care să-i teleporteze la nivelul următor.

O chestiune de talent

Fiecare personaj are o serie de abilități unice. Erik poate alerga foarte repede și poate sparge cu casca sa anumite ziduri. Astfel, el deschide drumul lui Olaf care poate să străbată următoarea porțiune din nivel. Olaf este mai plinuț așa din fire dar are un scut cât el de mare cu care poate să planeze și să bareze orice fel de proiectil, permițându-i lui Baleog să-și folosească pumnul bionic sau săbiuța pentru a omori toți dușmanii. În timp ce controlezi un anumit personaj, ceilalți vor aștepta răbdătoare pentru rândul lor la acțiune. Trebuie să se știe deci că cei trei pot lucra numai în



echipă. Cele trei personaje se pot despărți unul de altul pentru a rezolva o anumită parte din nivel și/sau pentru a ajunge într-o anumită parte din nivel unde ceilalți nu pot ajunge. La sfârșitul unui nivel se reunește fiecare cu obiectul pe care trebuia să-l găsească și, după un scurt dialog plin de umor, se teleportează la nivelul următor.

A fost odată...

Ca niciodată, un mic sat de vikingi. Acești vikingi trăiau și ei ca toate lighioanele pe acest pământ, numai că într-o noapte a apărut o mare navă extraterestră care i-a răpit pe cei trei protagoniști din sânul familiilor. Acum, cei trei au reușit să scape de pe navă, dar nu au aterizat acasă, așa că vor trebui să se întoarcă pe navă. În ajutor le vine o vrăjitoare care le spune că trebuie să găsească trei obiecte pentru a crea o poțiune prin care cei trei se pot teleporta.

In the End...

The Lost Viking II - Norse by NorseWest nu este tocmai jocul perfect. Vocile personajelor pot fi la un moment dat cam enervante. Grafica este din default 320x240, iar dacă alegem o grafică de 640x480, imaginea se dublează, dar personajele devin foarte mici și se pierde o grămadă de detalii și mișcări pe care aceștia le fac când se pliticesc, pe scurt se pierde o parte din farmecul jocului. Ce ar mai fi de reproșat este viteza de încărcare a unui nivel, dat fiind faptul că grafica nu este tocmai cine știe ce. Cu toate aceste bug-uri, jocul rămâne un clasic de neuitat, care a jucat un rol important în viața gamerilor.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Interplay Inc.
Dezvoltator: Interplay
Versiuni: 1.0
Hardware: Pentium 486
16 MB RAM
Oscilator: Nu
Multijucător: Nu
Platformă: Windows

NOTA **83**



Zbori cu un elicopter, tragi, distrugi, și te întorci plin de glorie în patria mamă.

Având în vedere că trebuie să facem un review special la o firmă ca Interplay-ul (care a realizat o grămadă impresionantă de jocuri), trebuie să trecem printr-o varietate de jocuri, dar doar atât cât ne permite numărul de pagini. Și pentru că unul din jocurile jucate și îndrăgite de mulți gameri este Jungle Strike, atunci ne vom aduce puțin aminte despre el, iar pentru cei care nu au jucat acest joc este bine să aibă în vedere articolul de față.

O continuare a războiului din Golf ?

Așa cum ne-am obișnuit, un joc care a avut succes are întotdeauna o urmare. Deci, în urma succesului dobândit de Desert Strike apare continuarea acțiunii tuturor timpurilor, acțiune foarte reușită în acest joc. Războiul în Golf s-a terminat, dar cum răul niciodată nu încetează, iată că o forță mult mai terifiantă și-a făcut apariția pentru a pune în pericol pacea lumii. Marele general Kilbaba, care a fost teroarea deșertului, supranumit Nebunul, a murit dar fiul lui, tânărul Kilbaba este însetat de răzbunare. Pentru a realiza o mare catastrofă și pentru a fi luat în seamă ca o amenințare serioasă, acest tânăr delictiv s-a hotărât că este mai bine pentru el dacă își va uni forțele cu un alt răufăcător care are și el aceiași dorință – să facă ca teritoriul Statelor Unite să tremure de frica lor. Acest aliat este nimeni altul decât Carlos Ortega, cel mai mare magnat al drogurilor din întreaga lume, iar celor doi le-a venit în minte să pregătească spre lansare cu destinația SUA o rachetă nucleară, racheta ce urmează a fi lansată din inima junglei stăpânite de Ortega. Astfel, cum această amenințare care plutește deasupra

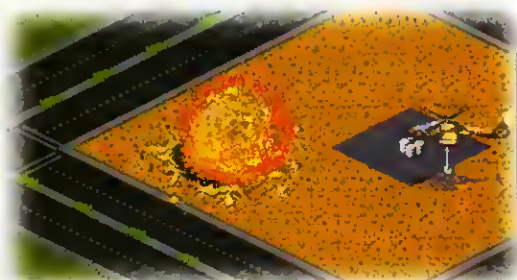


Statelor Unite trebuie să fie anihilată împreună cu autorii ei, intri tu în scenă, un pilot de elicopter dotat cu tot ce trebuie pentru a kilări această amenințare.

Cam ce cuprinde jocul

Misiunea noastră de pilot profesionist este să realizăm o serie de campanii, mai exact nouă campanii de un grad militar ridicat, pentru a strivi toate ambițiile alianței criminale. Pentru realizarea acestor campanii trebuie să avem la îndemână aparatură de ultimă oră, deci vom avea patru tipuri de elicoptere de atac. Armele din dotare sunt cele mai performante și, ca să vă demonstrez acest lucru, vă descriu câteva dintre ele: rachete „seek and destroy” pentru elicopterele inamice, arme strategice de sol, lansatoare de rachete Patriot, tancuri de atac, Humvees și multe altele. Legat de grafică vă spun doar atât: este foarte mișto și, drept dovadă imaginați-vă că are și misiuni de zbor noaptea. Pe lângă faptul că puteți avea unul dintre cei cinci co-piloți, jocul se mai poate juca și cu ajutorul unui joystick.

Nyb



LEVEL DATA

Produsitor: Interplay
Producător:
Distribuator: Interplay
Producător:
Hardware: Pentium 486
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multitouch: Nu
Platformă: Windows

NOTA **83**

ATOMIC BOMBERMAN

Do u like Jackie Chan? Atunci imaginați-vă un joc în care există un fel de Jackie digital.

Ce are în comun numele mai sus amintit cu *Atomic Bomberman* (subiectul pe care se face diseceția creierului în acest articol)? Simplu, amândoi vin din Asia, ambii sunt scunzi, iuși și haiosi și se bucură de o popularitate imensă. Dar mai ales: ambii dau cu inamicii de pământ de le sfărăie părul din vârful capetelor de ciudați incommensurabili. Acum ceva timp în urmă, am avut ocazia de a-l vedea la lucru pe omul cu butuc, pardon cu bombe. O bombă aci, una dincolo... poc, poc... și gata cu inamicu'. La fel și cu Jackie Chan – un cap aci, una-două-trei picioare în parte de joc un pumn sus și gata filmu'.

Interplay a stat un timp pe gânduri și s-a gândit că un fel de clonă a scriei Super Bomberman ar fi mai mult decât binevenită (au existat cinci titluri Sper Bomberman produse pentru SNES/ Super Famicom). Gameplay-ul este apropiat de cel al originalului și în general nu îți ia mai mult de cinci minute să înveți ce să faci. Să arunci bombe nu este nici o problemă, apeși doar o tastă, să culegi bonus-uri și power-up-uri – iarăși nu-i nici o problemă – cel mai dificil este să-nveți s-o tai rapid din fața puterii de foc devasatoare a bombei atomice.

Eu sunt un iradiat!

Adevărata provocare constă în a învăța folosirea diferitelor power-up-uri. Acestea din urmă dau Omului cu Bombă abilitatea de a lovi sau arunca bombe în timp ce vinșii pot duce la o înclinare a mișcării, la împiedicări, bălbăiri sau alte disfuncții. *Atomic Bomberman* aduce o mulțime de noi și interesante power-up-uri, însă omite o serie de lucruri clasice interesante, cum ar fi kangaroos (power-up introdus în Super Bomberman 3). Acest



lucru poate că-i va dezamăgi pe unii și îi va înfuria pe extremiștii Bomberman. Poate n-o să vă vină să credeți, însă de-a lungul vremurilor s-au format o serie de grupări care discută și-acum (pare-ar face politică) care este cel mai reușit Bomberman (om cu bombe atomice).

Interplay nu a intenționat experimentarea unei jucabilități avansate. În schimb, toate eforturile au fost orientate spre o îmbunătățire a graficii și a sunetului, acestea fiind la data lansării jocului cele mai reușite. Acest lucru a reprezentat o mișcare înțeleaptă realizată de producători, fapt apreciat extrem de mult





de grupările mai sus amintite. Găsești o mulțime de opțiuni, printre altele aflându-se aici și posibilitatea de a seta câștigarea unui meci în funcție de omoruri și match timer (de la un minut la infinitate). Oricum, nu există nici o posibilitate de a dezactiva ironiile lansate de Bomberman (Omul Radioactiv) pe durata jocului. Nu că acest din urmă lucru ar încetini jocul, însă unii tipi mai supărați (conservierii sau conservatori) consideră că micul atomic n-ar trebui să spună chestii de genul: „You are a stupid man's idiot” sau „Talk to the hand”.

Exploatarea posibilităților

Cel mai nou și mai interesant și mai cool și mai prețios și mai ferchez lucru, mi s-a părut a fi posibilitatea de a da drumul unei partide cu zece level-iști. Poate că unii gameri vor fi bucușori să afle că prin intermediul tastaturii, a unui joystick cum ar fi Gravis GriP sau a nouă gamepad-uri Side Winder conectate între ele, pot juca simultan zece persoane. Între timp, extremiștii vor scoate trilar de bucurie că pot juca prin intermediul unui modem sau a unei rețele IPX cel mult zece persoane. Oricum, jocurile multiplayer au prostul obicei de a încetini calculatoarele și poate provoacă din când în când (e enervant când asemenea întâmplări devin tot mai dese) câte o moarte accidentală. O anumită companie de peste hotare a estimat că peste 65 de procente dintre toate morțile în Internet au drept cauză o supraîncălzire a serverelor, fapt ce duce la scăderea vitezei și deci a reacțiilor. Astfel, micilor iradiati – opțiunea multiplayer nu oferă întotdeauna o deosebită plăcere, mai ales când stai prost cu nervii.



Un lucru bun care apare în timpul jocurilor de rețea este abilitatea de chat (a se înțelege: a-ți răci gura de pomană, mai ales că a venit geru' acu') cu diverșii inamici (dacă mai ai timp să te gândești la un text și să-l și bați la tastatură, parcă-am fi o nouă generație de Speedy Gonzales). Ca un fel de consolă pentru cei care nu prea le au cu chestia asta și mor înainte de a arunca o bombă, Interplay s-a gândit la un editor de nivele rudimentar, care asigură acestui joc o viață și mai lungă.

La fel cum Jackie Chan a ajuns în cele din urmă la Hollywood, tot astfel Bomberman a făcut tranziția de la Playstation la calculator. În mod fundamental (lege nescrisă care nu prea este valabilă în țările estice, consolele existând poate doar pe la parlamentari pe-acasă), piața consolelor este diferită de cea a calculatoarelor. Astfel, Atomic Bomberman, un joc ce a cunoscut un succes deosebit atât în format Playstation cât și în format pentru PC, se dovedește a fi un titlu reușit. Și ca să fim sinceri, tot jocurile simple, necomplicate fac viața mai plăcută. Dacă vrei, Bomberman poate fi catalogat drept un produs de care ai nevoie atunci când vrei să te relaxezi și să mai lași la o parte munca de birou. Opțiunea multiplayer este mai mult decât binevenită, însă încetinirile care apar în timpul unor astfel de



meciuri îți lasă uneori un gust amar. Partea grafică (chiar dacă este 2D), și cea sonoră sunt deosebite și au fost catalogate la vremea lansării jocului ca fiind unele dintre cele mai reușite. Așa cum filmele cu Jackie Chan sunt pline de acțiune, de spectacol, și de umor, tot astfel Atomic Bomberman îți pregătește o adevărată surpriză. Și ce este cel mai plăcut: toate acțiunile sunt absolut imprevizibile. Micul omuleț atomic ar trebui să se găsească pe fiecare dintre calculatoarele gamerilor. Este absolut fascinant!

Quake, Tomb Raider sau mai știu eu ce jocuri sunt desigur produse de o calitate incontestabilă, însă o mică sușă în rețea e absolut necesară după părerea mea. Oricum, nu uitați să strângeți cât mai multe power-up-uri și să puneți bombe unde trebuie. În rest, nu trebuie să faceți altceva decât să vă mișcați rapid și să reacționați inteligent. Cam atât am avut de spus. Bye!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Interplay
Distribuitor: Interplay
Producător:
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Ecran: 384x256
Multiplayer: 1-10
Platformă: Win-5,
Playstation

NOTA **89**

FUN STUFF

Așa... a mai trecut o lună și noi tot pe aici suntem. Hai să vedem cum stă treaba luna asta...

Odiseea lu' Twinsen

Cred că știe toată lumea, sau aproximativ toată lumea despre ce joc este vorba. Twinsen este un tip care trăiește pe planeta Twinsen. Ceea ce este mai ciudat la joc sunt personajele... ați observat probabil ce fel de fețe și forme au, ca să nu mai spun de modul în care se mișcă. Ceea ce m-a impresionat a fost modul de-a dreptul absurd prin care personajul nostru obține anumite bonificații, ca să spun așa. Săracul Twinsen trebuie să caute prin toate gunoaiile, doar, doar o găsi niște inimioare care să-i mai ridice nivelul energiei sau un trifoi cu patru foi (în gunoaie?) care reprezintă o viață. Acestea nu sunt însă cele mai importante obiecte găsite prin gunoaie, vaze de flori și mai știu eu ce alt fel de plante. Se mai găsesc și poțiuni care măresc nivelul magiei dar și bani. Așa că să nu vă mai mirați dacă auziți de unele persoane care aruncă banii pe apa Sâmbetei și prin gunoaie... căci știu ei ce fac... se mai gândesc și ei la niște personaje principale a unor jocuri care poate vor avea nevoie de niște bani. Acum un alt lucru mai ciudat sunt banii înșiși care nu sunt tocmai



folositori. De ce? Simplu, pentru că dacă intrăm într-un magazin din care am putea cumpăra viață și magie și căutăm puțin prin colțurile magazinului o să găsim exact ceea ce am vrea să cumpărăm... așadar nu mai trebuie să cheluiim bani. Eu nu pot să înțeleg treaba asta! Păi ce se petrece aici domnule? Păi ăstea-s magazine comerciale



sau centre de binefacere? Un alt bug este modul în care a fost conceput jocul. Dacă intri într-o peșteră găsești niște lilieci, îi omori, ieși din peșteră... intri iar și liliecii sunt din nou acolo. Asta mă cam scoate din sărite... adică nu mai are nici un rost să omorăm monștrii și celelalte creaturi, mai bine ne ferim și fugim cât putem ca să ieșim din locația cu pricina... la urma urmelor când vom reveni, tot acolo ne vor aștepta. Acest bug are și o latură bună când vine vorba de bani, magie și viață. Mergem undeva, găsim o grămadă de bani, plecăm din acel loc, intrăm în altă clădire, vorbim cu cineva

(cu alte cuvinte pierdem puțin timp) și revenim în locul în care am găsit banii respectivi și TaaDaa!!! găsim iar aceeași cantitate de bani.

Una bucată idee trăsnită

Unul dintre fani noștri s-a decis să ne scrie despre o idee mai trăsnită. Cam astfel se prezintă ideea sa despre un joc. „Titlul ar fi *Onion Fighter* și ar începe cu tine în rolul de King of the Onions. Scopul ar fi de a ajunge cel mai mare și mai tare campion din grădina cu legume. Astfel va trebui să te bați cam așa ca în *Mortal Kombat* o serie de luptători care arată ca niște legume. S-ar crea în acest fel o serie de noi mișcări individuale (unice pentru fiecare jucător... vă dați seama ce fatalități ar fi într-un astfel de joc? De exemplu, dacă vreun luptător v-ar tăia puțin ar începe să lăcrimeze, la fel ca la curățatul capelor... logic! După ce ați învins toate legumele din grădina ați devenit marele Rege al Legumelor! Jocul ar fi urmat de un alt joc numit *Onion Fighter II*, la sfârșitul căruia vei găsi niște personalități politice pe care va trebui să le bați. Desigur, ele vor arăta ca niște cepe.”

Nota zece pentru această idee! Am râs de ne-am prăpădit! Ei





oameni buni cam așa ceva ar trebui să trimiteți voi pentru rubrica asta de Fun Stuff, îi mulțumim de asemenea lui Stancu David din București pentru ideea sa pentru un joc. Singura problemă ar fi că ideea ta nu este trăsniță! Ai o imaginație excelentă dar nu uita că în rubrica asta tre' să rădem!!! Așa că mai pune niște sare și piper în povestea aceea și sunt sigur că va ieși așa cum trebuie.

Alte faze

Matei Răzvan Orlando a observat cu stupeoare în jocul Heretic I că unul dintre magicieni rămăsese fără chiloței! Ce ne spune Matei „Prin vacanța de vară când aveam timp să mă joc prin rețea până la 4 dimineața, jucam Heretic I. Un cooperativ. Norma, prietenul meu, vroia să-mi trimită un mesaj și s-a oprit ca să-l scrie la tastatură. Eu eram chiar în fața lui. Când mă uit mai bine la magicianul lui, ce să vezi? Nu mai avea chiloți. Bă mie mi se pare cam ciudat ca magicienii să se apuce să facă striptease!

De atunci, când mă joc Heretic mă apucă râsul”. Cool, huh!?! Ce mai oameni buni puneți-vă ochii la contribuție... ăă la lucru și vedeți cine și ce face prin fiecare joc. Aștept în continuare sugestiile voastre!



Acum să vă spun ce se mai întâmplă prin Need for Speed II și Speed Busters. Păi în primul rând așa vrea să știu și eu cine a plantat copacii din NFS III. Dacă mergeți cu viteză mare o să vedeți că vârfurile de brazi sunt așezate unul lângă altul de parcă ar fi un gard! Domne' căta muncă pe omul ăla să calculeze atâtea distanțe. Așa, și polițistul ăla este cam burtos și la urma urmelor nici măcar poliștii nu este pentru că eu personal am trecut cu mașina prin el și flăcăul nici măcar nu a clipit! BUG!

Ha Ha Ha! Acum să trecem puțin la Speed Busters unde cu mașinuța mea bio-atómico-super-extra tare pot trece prin o grămadă de lucruri! Cum ar fi lăzi de lemn și munji de nisip! Nu mă înțelegeți greșit! Mașina trece prin aceste lucruri fără să le distrugă sau să le împingă! Dacă te oprești la un moment dat într-o cutie de lemn poți să vezi că respectiva cutie are stopuri (cele de la mașina ta care se află în cutie). Complicat! Dar când te apuci să joci îți vine să râzi și să plângi! Să plângi pentru că jocul pe care ai dat o grămadă de bani este plin de bug-uri!

Și ceva prin jocurile de strategie

La Ages of the Empire uitasem să vă mai spun câte ceva... există niște coduri prin care ideile cele mai trăsnete ale producătorilor au luat viață în AOE! Dacă scrieți aceste coduri (vedeți DLH-ul) puteți obține catapulte care să tragă cu oameni! Da, ați citit bine, cu oameni! Este pur și simplu hilar să-i vedeți pe bieții oameni zburând nu prea mult prin aer ca superman (din cauza vântului fi se vede și fundulețul!). Așa, dacă mai scrieți un cod o să trageți cu vaci! Da! Cu vacuța Milka! Să vedeți numai ce piruete faine face prin aer! Un alt cod transformă unitățile navale cele mai puternice în unități terestre. Adică cu vâsla pe uscat! Ce stupeoare pe soldații inamici să găscască în mijlocul câmpiei o ditamai navă de război! În cele din urmă ar mai fi un cod care face soldații aproape nemuritori... adică mor ceva mai greu! Dacă un soldat moare se transformă într-un călăreț și după ce moare și el se transformă într-o catapultă! Probabil este vorba de efectele exploziei de la Cernobîl asupra populației. Mă rog... Oameni buni, puneți mâna pe creioane și scrieți. Menționați pe plic pentru Fun Stuff !!!!! Nu de alta, dar primim atâtea scrisori că aș înnebuni să mă apuc să caut prin ele sugestiile pentru rubrică! Mulțam'!

Sergiu



Spre o maturitate PCI

După o scurtă copilărie zbuciumată și nestandard, urmată de o adolescență galopantă și cu tendințe de apariție a unor formate și API-uri mai răspândite, iată că plăcile de sunet PCI se apropie de maturitate, ceea ce ne permite o discuție mai serioasă asupra celor mai noi astfel de dispozitive.

Cred că o bună parte a cititorilor sunt obișnuiți cu articolele de mari dimensiuni să fie dedicate unor plăci de sunet din categoriile mai înalte de prețuri, și pe deasupra cu oarecare pretenții, în special pe partea de MIDI. De obicei prezint plăci care au utilitate în facerea muzicii. Iată însă, dragi cititori, că dau curs cererilor voastre repetate, urmând ca în acest articol să conturez profilul actual al plăcii de sunet PCI „populare”, insistând pe caracteristicile cele mai noi ale plăcii de sunet pe care utilizatorul fără pretenții și nedomicile de prea mare cheltuială o va instala în sistemul său.

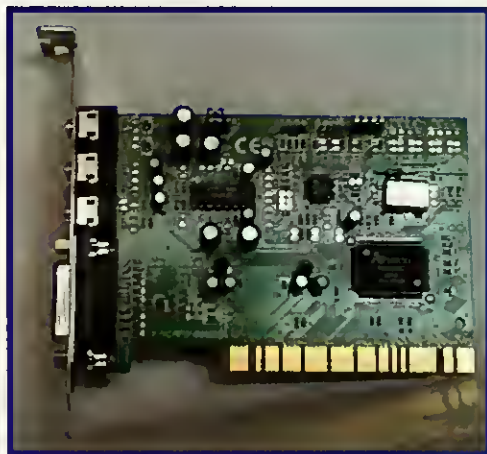
Genius Sound Maker 64

Plăcile de sunet Genius ne erau până de curând cunoscute ca fiind dispozitive oneste, de calitate puțin deasupra mediei, raportat la celelalte plăci de sunet din categoria celor ieftine. Dotate cu procesoare ESS sau Crystal, erau multumitoare pentru utilizatorul nepretențios.

Iată însă că, odată cu apariția noului val PCI, plăcile Genius au trebuit să facă față la rândul lor noilor pretenții pe care consumatorul le are de la o placă de sunet PCI. Mi se pare o dovadă de inteligență a celor de la KYE Systems (producătorii gamei Genius) faptul că au decis să pășească în domeniul PCI cu dreptul, constrînd Sound Maker 64 în jurul unui procesor audio foarte capabil – Vortex AU8820. Realizatorii acestui procesor sunt deja celebrii Aureal Semiconductor, care prezintă Vortex AU8820 ca având caracteristici impresionante.

Calitatea audio

În primul rând, calitatea audio a output-ului. Trebuie să mărturisesc faptul că am fost puternic impresionat de excelența claritate și dinamică a redării fișierelor wave și mp3. Dacă o placă de sunet din categoria de preț în care se încadrează Sound Maker 64 poate suna atât de bine și de curat, reliefați la modul HI-FI întregul spectru al frecvențelor audio, atunci avem vesti bune pentru evoluția ulterioară a prețurilor plăcilor de sunet de calitate. Sub nici o formă Sound Maker 64 nu mi-a amintit de sunetul înfundat și fără pre-



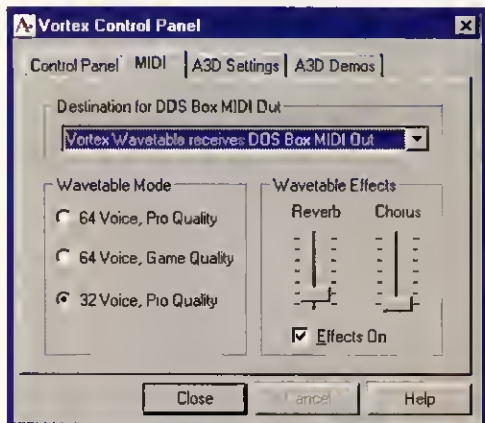
Sub aparența ei benignă, Genius Sound Maker ascunde un motor de 300 MIPS produs de Aureal Semiconductor.

zență al vechilor plăci de sunet ieftine.

Cei de la Aureal Semiconductor susțin că procesorul Vortex AU8820 este capabil de un raport semnal/zgomot al ieșirii de minim 95dB. Realitatea implementării procesorului pe o placă de sunet PCI, supusă unor influențe electromagnetice deloc de neglijat, este puțin diferită. Cu toate acestea, zgomotul de fond este foarte redus, sub acest aspect Sound Maker 64 intrând cu siguranță în categoria plăcilor de sunet cu un raport semnal/zgomot pe ieșire mai mare de 80dB (AWE64 Gold are un raport semnal/zgomot de 80dB, deci vă dați seama ce performanță atinge Sound Maker 64 în categoria sa de preț!). Acest fapt face din Sound Maker 64 o excelentă opțiune pentru cei interesați de redarea la bună calitate a fișierelor mp3. Atât direct în căști, cât și amplificat, semnalul audio provenit din mufa de Line Out a lui Sound Maker 64 s-a dovedit de o calitate suferă de la camaradelor sale de preț, cât și vechilor plăci ISA.

Nu același lucru se poate spune în ceea ce privește intrarea de microfon a plăcii de sunet. Intrarea de microfon are o calitate mediocră, fiind și foarte zgomotoasă. Adică are exact calitatea la care te-ai gândi că este normală la o placă de sunet de preț scăzut. În plus, Sound Maker 64 nu realizează un full duplex curat. În cazul în care înregistrăm un fișier wave simultan cu rularea în fundal a altui fișier wave, rezultatul va fi un wave care conține, la volum foarte scăzut dar perfect audibil, semnalul audio al fișierului wave folosit ca fundal în timpul înregistrării. Sound Maker 64 nu este deci deloc recomandat celor care doresc un full duplex impecabil.

În schimb, atât intrarea de Line In cât și cea de CD In sunt silențioase și de bună calitate. De aceea pot spune cu tărie că Genius Sound Maker 64 este o placă de sunet bună pentru audiția muzicală de calitate, deoarece, pentru a obține rezultate superioare, ar trebui să investești cel puțin încă 50 USD (mă refer aici la Turtle Beach Montego A3Dxtream). Mai este însă un aspect care îmbunătățește calitatea audio a redării muzicii cu această surprinzătoare placă de sunet. Despre acest aspect veți găsi amănunte în momentul în care voi vorbi despre aptitudinile de accelerator audio 3D ale lui Sound Maker 64.



Setarea MIDI a Genius Sound Maker 64 – număr de voci și efecte.

Implementarea MIDI

Îmi aduc aminte cu nostalgie și groază de vremurile în care o placă de sunet dotată cu un wavetable hardware de calitate medie costa aproape sută de verzișori. Sunt prețuri de mult apuse, deoarece tendința actuală este de a înzestra fiecare placă de sunet PCI cu un wavetable mai mult sau mai puțin bun, mai mult sau mai puțin hardware.

Procesorul Vortex AU8820 de pe Sound Maker 64 oferă o memorie wavetable hardware de tip General MIDI, cu o polifonie hardware de 32 de voci. Această polifonie poate fi extinsă la 64 de voci, prin adăugarea a 32 de voci sintetizate soft. Calitatea sample-urilor utilizate pentru alcătuirea acestui modul wavetable este bună, din nou surprinzătoare pentru prețul scăzut al plăcii de sunet. Totuși, nu recomand folosirea acestei plăci pentru facerea de muzică, decât în cazul în care resursele voastre financiare au un ochi vânt, un picior rupt și un ulcer gastric perforat. Există posibilitatea aplicării efectelor de reverb și chorus, dar aceasta numai global, și nu la o calitate deosebită.

Cred că putem contura în acest moment portretul robot al implementării MIDI specifice plăcilor de sunet PCI actuale, de preț mediu. Avem deci o memorie wavetable bunicică, timbrele fiind încărcate fie într-o memorie de pe placa de sunet, fie în memoria calculatorului (de cele mai multe ori; acest procedeu este posibil datorită vitezei crescute de lucru a bus-ului PCI, ceea ce a dus practic la eliminarea latenței audio a sistemului), fie în ambele memorii, pentru expansiunea polifoniei. Apoi, există două mici bloculețe de efecte, de reverb, respectiv chorus. Acestea nu sunt tocmai de cea mai bună calitate, mai degrabă dând senzația de reverb sau de chorus, decât aplicând cu acuratețe aceste efecte. În plus, există posibilitatea de a modifica numai intensitatea aplicării acestor efecte, fără acces la alți parametri specifici celor două efecte acustice. Mai mult, intensitatea se poate regla numai global, asupra tuturor celor 16 canale MIDI deodată, cu ajutorul unui program utilitar care vine cu placa de sunet.

Suportul DLS

Încă un element care întregeste tabloul MIDI al acestor plăci de sunet este suportul pentru formatul DLS (Downloadable Samples), adică pentru API-ul Direct Music/DLS Acceleration al celor de la Microsoft. Acest format se pare că ar trebui să înlocuiască fișierele wave folosite până acum ca suport al muzicii de fundal a diverselor jocuri sub Windows, cu fișiere MIDI, după obiceiul mai vechilor jocuri sub DOS. Timbrele de instrumente folosite ar urma să fie cele livrate cu placa de sunet, sau cele pe care creatorii jocului le vor integra în însăși structura acestuia. Acesta este marele atu al acestui API, posibilitatea pe care o oferă producătorilor de a-și crea bănci proprii de sample-uri pe care să le încarce în memoria sistem la rularea jocului, folosindu-l apoi prin intermediul fișierelor MIDI. Două sunt avantajele semnificative ale acestui procedeu.

Ne-am obișnuit deja ca în cazul marii majorități a jocurilor sub Windows să avem în meniul de opțiuni posibilitatea de a alege între două calități ale playback-ului muzicii de fundal,



Genius Sound Maker 64 oferă posibilitatea de a seta output-ul - fie în căști, fie în boxe - pentru o cit mai realistă redare a spațialității sunetului.

uneori chiar și al efectelor de sunet din joc. Adică, suntem puși să alege între un playback la o rată de eșantionare de 11 KHz sau de 22 KHz, în cel mai bun caz între 22 KHz și 44 KHz. Aceasta deoarece, în situația în care puterea de calcul a sistemului se dovedește insuficientă, scădem rata de eșantionare pentru a nu fi afectată viteza jocului propriu-zis. Scăzând rata de eșantionare, scade încărcarea pe memoria și CPU-ul sistemului, eliberându-se resurse pentru grafică și calcul.

Dacă jocul folosește o bancă de timbre pe care o încarcă în memorie, aceste timbre pot fi sample-ate la 44 KHz pe 16 biți, de unde rezultă o calitate net superioară a sunetului (fără a încărea semnificativ un RAM care azi nu trebuie să fie mai redus de 32 MB, având tendința de a fi în mod standard 64MB). Iar această calitate este obținută practic fără efort de calcul din partea CPU-ului, ce poate astfel fi integral folosit pentru logica și grafica jocului. Pentru nivele diferite ale jocului se pot încărca bănci diferite de timbre, în acord cu piesa muzicală și atmosfera specifică nivelului respectiv.

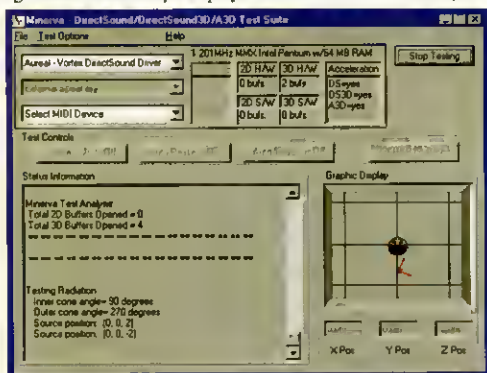
Pe lângă marele avantaj al eliberării resurselor sistemului, folosirea băncilor DLS duce indirect la scăderea dimensiunilor jocurilor, deoarece partea de fundal muzicală a unui joc actual sub Windows tinde treptat să capete dimensiuni tot mai mari.

Despre MIDI, deci, de bine

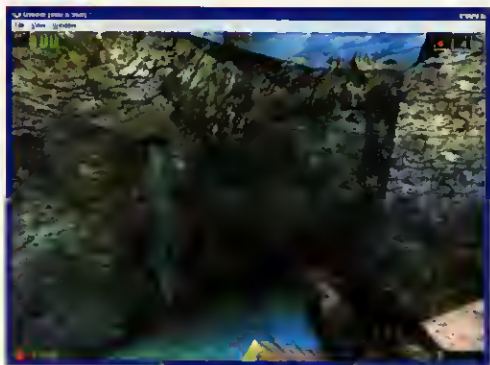
La prețuri absolut rezonabile, noile plăci de sunet PCI asigură totuși o calitate bună a sunetelor, dacă avem în vedere folosirea lor pentru jocuri. Rămâne de văzut dacă formatul DLS va prinde la producătorii de jocuri, momentan nefiind foarte răspândit. Cercul însă zvonul că acum, acum accelerarea DLS va fi generalizată. Ceea ce aștept de la această răspândire este de a duce la apariția în API-ul Direct Music a suportului pentru folosirea efectelor de reverb și chorus în alcătuirea băncilor de timbre, ba chiar la apariția unui editor de bănci de timbre de tipul Vienna Studio. Încă mai aștept... Pentru că, în acel moment, plăcile de sunet cu suport DLS vor putea fi folosite la facerea de muzică.

Compatibilitatea DOS

Toate plăcile PCI noi se laudă cu posibilitățile pe care le oferă celor care doresc să joace și jocuri mai vechi, sub DOS. În acest scop, toți producătorii s-au dat peste cap în a realiza soluții de emulare a Sound Blaster-ului standard, fie acesta SB16 sau SB Pro. Vă pot spune că nici una din soluțiile actuale nu este 100% compatibilă sub fereastră DOS. Cele mai multe jocuri trebuie rulate în mod MS-DOS din Windows pentru a obține rezultate mulțumitoare. Iar dacă nici așa nu merg, păstrați-vă o placă ISA cu suport SB serie pentru jocurile DOS de care nu vi puteți despărți. Sau, mai bine, treceți pe Windows... În oricare din cazuri, nu vă bazați pe plăcile PCI cu conector PC/PCI pentru compatibilitatea DOS. Există o mare probabilitate ca pe motherboard-ul sistemului



Aureal Minerva în momentul testării comportamentului plăcii de sunet la rotația unei surse de sunet virtuale conice.



Probe de foc a accelerorului audio 3D - resfătarea virtuală. Aici, în Unreal, senzația pe care o încerci în fața acestei cascade este covârșitoare.

vostru să nu găsiți unde să împlăntați cablul respectiv! Sound Maker 64 nu necesită conexiune PC/PCI.

Sound Maker 64 este compatibilă DOS în proporție de aproximativ 60%, funcționând însă ireproșabil la rularea jocurilor DOS în Windows, în mod MS-DOS. Iar pe partea de MIDI, Sound Maker 64 s-a comportat admirabil la rularea jocului meu preferat sub aspectul muzicii - Transport Tycoon. Atunci când vreau să testez un wavetable pentru a spune dacă este bun pentru jocuri, rulez acest joc și ascult fiecare piesă muzicală. În urma testării cu Transport Tycoon pot spune că Sound Maker 64 este cu siguranță o placă excelentă pentru jocuri, și sub aspectul MIDI.

Aureal 3D

Cum era și firesc, datorită dotării cu procesorul Vortex AU8820, Sound Maker 64 oferă suport total, atât hardware cât și software, tehnologia Aureal 3D. Rezultatele practice ale acestui suport sunt extraordinare, atât în ceea ce privește jocurile, cât și în auditiia muzicală. Am „încercat” Sound Maker 64 cu un joc din multe care oferă suport A3D, și anume Unreal. Poziția fiecărei surse de sunet este perfect determinată în spațiu, cu toate că ieșirea audio presupune existența a numai două difuzoare, sau a unei perechi de căști. O parte din meritul acestei reușite se datorează folosirii unor foarte avansate funcții HRTF (Head Response Transfer Functions), precum și a unei TCC (Transaural Crosstalk-Cancellation) doborât de eficace. La aceasta adăuga și capacitatea de simulare a efectului Doppler la un excelent nivel de acuratețe și realism. Pentru cei care nu știu, efectul Doppler se manifestă la trecerea unei surse de sunet pe lângă sau prin apropierea noastră, cu o viteză semnificativă. În timpul apropierii sursei de sunet, sunetul perceput de noi are o înălțime mai mare decât cea a sunetului real emis de sursă. Din momentul trecerii sursei sunetului pe lângă noi și a îndepărtării acesteia, percepem o scădere drastică a înălțimii sunetului.

O placă de sunet obișnuită, care nu oferă un suport serios funcțiilor DirectSound 3D, nu va oferi efectul Doppler. Astfel, la trecerea unei surse de sunet pe lângă noi nu vom sesiza decât o variație a volumului sunetului, nu și a înălțimii acestuia. Sound Maker 64 însă, datorită procesorului Vortex AU8820, oferă suport integral acestui efect. Bineînțeles, pentru obținerea unui asemenea nivel de realism nu este suficient API-ul DirectSound 3D. Aureal Semiconductor au implementat în procesorul Vortex AU8820 hardware-ul necesar pentru suportul propriului API, A3D Interactive. Acesta înseamnă o mai mare putere de procesare audio 3D (Vortex AU8820 are o putere de procesare de 300 MIPS!) și funcții îmbunătățite care pot da senzația deplasării surselor de sunet atât stânga-dreapta, față-spate, cât și sus-jos (!). Pe lângă acestea, se adaugă efectul Doppler și capacitatea de a simula comportamentul acustic al diverselor încăperi (efecte de reverb). Deoarece totul este realizat la nivel hardware, pe placa de sunet, se poate spune la modul cel mai serios că Genius Sound Maker 64 este un accelerator audio 3D, care nu încarcă procesorul sistemului pentru a satisface nevoile de calcul audio.

Dorese să fac aici o observație importantă. Programul utilitar pentru controlul funcțiilor A3D care se instalează odată cu placa de sunet Sound Maker 64 face distincție între folosirea pentru auditiie a căștilor stereo sau a două boxe audio. Aceasta deoarece parametrii funcțiilor de *crosstalk cancellation* au valori diferite în cele două situații. Important este faptul că Sound Maker 64 oferă posibilitatea de a conecta căștile direct la ieșirea de Line Out, care are o putere de 2W. Celor care nu dețin sisteme de boxe active sau de amplificare dotate cu ieșire pentru căști, această facilități le poate fi de mare folos. Pentru că efectul de spațialitate a sunetului oferă o senzație de maxim realism atunci când folosim căști.

A3D pentru auditiia muzicală

Atât API-ul A3D, prin componenta sa A3D Surround, cât și hardware-ul (și mă refer aici la procesoarele Vortex produse de Aureal Semiconductor) oferă posibilitatea simulării auditiiei în Dolby Surround, în cazul în care sunt cuplate cu un decodor Dolby, hardware sau software. Ceea ce se poate observa la Sound Maker 64 este că realizează o foarte bună spațializare a materialului sonor muzical, chiar dacă KYE Systems nu dau nici un fel de amănunte asupra modului în care este realizat acest lucru.

Testarea unui accelerator audio 3D

Pe lângă testul practic al jucării unui titlu care oferă suport audio 3D, lucru care ne poate lămurii definitiv asupra aptitudinilor de realism ale unei plăci de sunet, mai există o modalitate de verificare. Cei de la Aureal Semiconductor au realizat Minerva, un program specializat pentru testarea plăcilor audio 3D. Utilitatea acestuia se manifestă o dată prin aceea că oferă amănunte semnificative asupra parametrilor intimi ce definesc aptitudinile unor astfel de plăci. În al doilea rând, în lipsa unui joc ce oferă suport funcțiilor audio 3D, acest program poate fi folosit la rândul său pentru testul audio practic. Mi se pare semnificativ să accentuez câteva din punctele testării cu ajutorul programului Minerva.

Un parametru foarte important, care este testat în primul rând și care caracterizează un accelerator audio 3D, este numărul de surse de sunet ce pot fi procesate 3D în timp real într-un joc. Pentru fiecare din aceste surse virtuale ce pot fi procesate, placa de sunet oferă o resursă hardware, un buffer secundar prin intermediul căruia se face transferul sunetului digitalizat către procesorul plăcii de sunet. Cu cât acest număr de resurse hardware este mai mare, cu atât este mai bine, cum este și firesc. Sound Maker 64 oferă 8 astfel de resurse hardware pentru procesare audio 3D.

Un alt parametru de asemenea important este latența audio 3D a plăcii de sunet. La un număr crescut de surse de sunet ce trebuie procesate în timp real, placa de sunet poate manifesta o latență crescută, adică o întârziere a sunetului față de manifestarea vizuală a fenomenului care l-a generat (lovirea unei bile de un peret, o împușcătură sau o explozie). Sound Maker 64 are o latență foarte redusă, practic insesizabilă.

Un alt test oarecum exotic pentru noi, cei care tocmai luăm contact cu noile concepte audio 3D, este cel al sursei de sunet conice care se rotește în jurul unei axe, în maniera în care se rotește o antenă parabolică de radar. Auditorul trebuie să poată sesiza diferențele de volum și direcție ce survin în timpul acestui test. Sound Maker 64 se comportă corect în cadrul acestui test.

Se mai testează efectul Doppler, mișcarea de rotație a sursei de sunet în jurul auditorului cât și mișcarea unei surse de sunet în sus și în jos, relativ la auditor.

Climaxul testului este atins prin rularea unei componente a Minerva numită Visual Interactive Application. În cadrul acesteia, auditorul se află pe un câmp virtual, în care pe traiectorii circulare orizontale se deplasează trei surse de sunet, fiecare emițând trei sunete diferite (automobil, elicopter, bâzait de albină). În colțurile câmpului se află câte o sursă de sunet conică rotativă. Central, o altă sursă de sunet se deplasează pe direcție verticală. Aplicația este numită **interactivă** deoarece auditorul își poate modifica poziția virtuală, atât orizontal cât și vertical. Și în cadrul acestui test, Genius Sound Maker 64 și-a dovedit excelențele calității de accelerator audio 3D. Un punct foarte important este succesul pe

care îl înregistrează procesorul Vortex AU8820 în a oferi senzația așezării sursei de sunet deasupra sau sub audior.

Deoarece Aural Minerva este un program care se poate folosi pentru testarea aptitudinilor 3D ale oricărei plăci de sunet, sper ca în acest număr sau într-un număr viitor al revistei noastre să puteți găsi pe CD acest program. Totul depinde de viteza de reacție a celor de la Aural Semiconductor în a ne oferi acordul lor în acest sens.

O victorie PCI

Indiscutabil, constatăm că Genius Sound Maker 64 este o placă de sunet foarte potrivită, atât pentru gameri, cât și pentru utilizatorul mediu de calculator. Dar ceea ce mă bucură în mod deosebit la această placă de sunet este faptul că stabilește un standard de calitate foarte ridicat, până acum de neimaginat pentru plăcile de sunet de preț scăzut. Aceasta va determina cu certitudine concurența să se străduiască mai mult, urmarea fiind, sper, generalizarea realizărilor de calitate în domeniul plăcilor de sunet așa-zis ieftine. Din acest motiv, va fi de așteptat ori o scădere a prețurilor plăcilor considerate ca din categorii superioare (dar nespecializate anume pe facerea de muzică), ori o diversificare semnificativă a funcțiilor și facilităților acestor plăci de sunet, în generațiile hardware care vor urma.

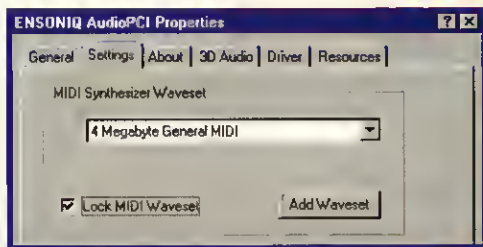
Ensoniq Audio PCI

Din aceeași clasă a plăcilor de sunet PCI populare vine și această placă de sunet construită în jurul procesorului Ensoniq ES1370 AudioPCI. Există mai multe diferențe importante între această placă și Genius Sound Maker 64.

În primul rând, Ensoniq Audio PCI are ieșire de tip Line Out dublă, o ieșire pentru o pereche de boxe pe care o vom așeza în fața noastră și o ieșire pentru o pereche de boxe de așezat în spatele nostru. Iată deci o membră a noului val de plăci cu ieșire dublă și suport pentru surround-ul în patru boxe. Cuidat este faptul că, în schimb, nu există o mufă de Line In, numai una de Mic In și, pe placă, o mufă pentru conectarea audio a CD-ROM-ului.

Tot spre deosebire de Genius Sound Maker, Ensoniq Audio PCI are ieșirile mai puțin silențioase, raportul semnal/zgomot fiind modest, specific plăcilor de sunet populare. Cum este de altfel și calitatea audierii fișierelor wave și mp3. Totuși, este de remarcat full duplex-ul corect al Ensoniq Audio PCI. În plus, un utilitar de configurare a Ensoniq Audio PCI permite setarea plăcii pentru audiere în căști, două boxe sau patru boxe.

Am testat calitățile de accelerator audio 3D ale Ensoniq Audio PCI cu ajutorul programului Aural Minerva. Testul a relevat performanțe medii, deoarece Ensoniq Audio PCI oferă suport numai pentru API-ul DirectSound 3D, nu și pentru A3D de la Aural. Motiv pentru care Ensoniq Audio PCI nu a trecut



O caracteristică de luat în seamă a Ensoniq Audio PCI – posibilitatea încărcării de noi bănci de timbre în memorie.

testul de efect Doppler, cel al sursei de sunet conice și nici cel al localizării sus-jos a sursei de sunet. În jocuri, Ensoniq Audio PCI a dovedit, la fel, calități medii, dar suficient de bune pentru a fi un accelerator audio 3D de luat în seamă.

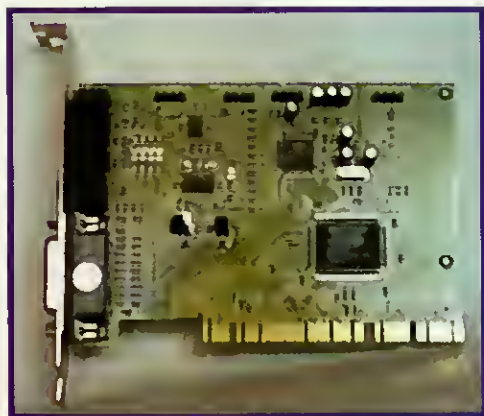
Mai ales că, pe partea de MIDI, Ensoniq Audio PCI este destul de reușită, în sensul că oferă posibilitatea încărcării unor bănci de timbre în memoria sistem și suport DLS. Ori, cele două bănci, de 2MB respectiv 4MB cu care sunt livrate placa sunt de bună calitate, lucru justificat de numele Ensoniq. În plus, pe măsură ce vor apare bănci de timbre noi, acestea vor putea fi descărcate de pe site-ul Ensoniq și apoi încărcate în memorie. Singura mea nemulțumire este că băncile acestea au un format propriu, cu extensia .ccw. Deci, dacă Ensoniq nu creează un editor de bănci .ccw, utilizatorul va depinde numai de băncile produse de cei de la Ensoniq.

Partea mai nereușită a implementării MIDI este cea de efecte. Cum era și de așteptat, există cele două blocuete de reverb și chorus, dar acestea pot fi aplicate numai global pe cele 16 canale MIDI, și din păcate nu există un potențiometrul pentru reglajul intensității acestor efecte. În locul potențiometrului este un comutator care selectează între *Off*, *On* și *Full*. Am preferat să merg cu *Off* pe toată linia de efecte, și trebuie să spun că am fost impresionat de calitatea timbreelor MIDI. Pe deasupra, se poate înregistra un MIDI ca wave în condiții foarte bune, cu un foarte scăzut aport de zgomot la înregistrare.

Ensoniq Audio PCI este astfel o placă de sunet care își merita poziția de placă de nivel mediu, cu un plus pe parte de MIDI și pe faptul că oferă ieșiri pentru patru boxe.

Rămâne de văzut dacă producătorii vor introduce ca standard ieșirile pentru patru boxe sau se vor baza pe performanțele deosebite ale API-ului A3D de la Aural Semiconductor pentru a rămâne în formula cu două boxe. Pentru că patru boxe înseamnă o cheltuială mai mare și probleme crescute de amplasare în zona din apartament alocată calculatorului. Important este faptul că am putut prezenta în acest articol câte o placă de sunet din ambele tendințe ce se instaurează în domeniul plăcilor de sunet de largă răspândire, pentru a lăsa alegerea la latitudinea voastră.

Marius Ghinea
ghinea@hotmail.com



Ensoniq Audio PCI – o placă de sunet care nu iese în evidență decât prin prezența ieșirilor pentru două perechi de boxe.

Informații:

Genius Sound Maker 64
Preț: 34 USD (fără TVA)
Ofertant: Flamingo Computers,
tel. 01-2225041

Ensoniq Audio PCI
Preț: 29 USD (fără TVA)
Ofertant: Blue Mark,
tel. 01-2422825

Knock Off

În timp ce lumea numără ultimele zile rămase până la cedarea Hong Kong-ului către China, un mic afacerist trebuie să împiedice o conspirație care, în cazul unui succes, ar duce la o nouă eră a terorismului.



Knock Off este un action-thriller ce a adunat împreună o echipă de vis. Superstarul Jean Claude van Damme, alături de Rob Schneider (Lone Dread, Demolition Man), 'Jela' Tatum (The Big Hit) și Phil Sordino (William Shakespeare's Juliet) au scris și regizat această lucrare pe a cărei premisă filmul distinge de orice altă poveste în genul său. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane.

Marina King (Michelle Yee) este o femeie de afacerii din Hong Kong, care este răpedită de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane.

Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane.

Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane.

Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane.

Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane. Într-o zi de ziare, un mic om de afacerii este răpedit în strada din Hong Kong și răpădit de o echipă de șase persoane.



Celine Dion – S'il suffisait d'aimer

Este sensibil, elegant, cantabil, nostalgic, complet, este... un album Celine Dion. Este muzica pe care fiecare dintre noi ne-o dorim în momentele intime. Și nu numai. Este sentimentul pe care artista este dispusă să-l împărtășească și celorlalți. Este, dacă vreți, întoarcerea lui Celine la rădăcini (amintiți-vă numai furorile făcute de „D'eux – The french album” din 1995), căutarea ei de adevăruri general valabile ce-i vor permite pe viitor să privească muzica din alte puncte de vedere. De altfel, pe parcursul fiecărei secvențe muzicale din album găsim sensibilitate, dorință, căutare. Este albumul cu care îți vei impresiona iubita sau soția. Albumul este realizat de Jean-Jacques Goldman, un atu în plus pentru a vă convinge de calitatea produsului, iar primul extras de pe album, „Zora sourit” are deja un succes nebun în toată lumea.

Distribuitor: Sony Music



Z.O.B. – Telenovelas

Cea mai mare trupă de rock din România (media de înălțime 1.93) a dat drumul pe piață a ultimului lor LP: Telenovelas. Vlăduț (Vlad Gomeanu – voce/bas), Moșu (Mihai Iovănescu – chitară/voce), Forest (Andrei Stăncescu – tobe/voce) și Lonți (Laurențiu Olariu – chitară/voce) s-au săturat să fie spectatori pasivi ai maniei pe care genul artistic „telenovela” a declanșat-o în rândul populației feminine din România, și au pus-o de un protest: „Mamei prietenei mele îi plac telenovelele/Prietenei mele îi plac telenovelele/Chiar și ție îți plac telenovelele/Numai mie nu-mi plac telenovelele!!!”. În total, albumul conține 20 de piese Z.O.B. cunoscute, care, din cauza precarității stării financiare a poporului, n-au apucat să apară până acum pe un album: „Achille”, „Asta”, „I shot someone”, „Balada câprii”.

Distribuitor: Zone Records

U2 – „The best of 1980-1990”



Prima decadă din istoria grupului irlandez U2 a fost sărbătorită pe 2 noiembrie la Island Records prin lansarea unui album „best of” de 15 piese, cele mai cunoscute din această perioadă a grupului. Ca un preludiv al albumului, Island Records a pus la bătaie un nou single U2, „The sweetest thing”, care este de fapt un cântec mai vechi ce trebuia să apară pe albumul „The Joshua Tree” din 1987. La vremea aceea însă, cântecul nu era terminat și nu a putut fi inclus pe album. Videoclipul „The sweetest thing”, care a făcut furori în Europa și Statele Unite (via MTV) a fost înregistrat la Dublin, cu ajutorul colegilor de la Boyzone, care au participat la realizarea partidei de backing vocals.

Distribuitor: Zone Records



Iris - Mirage

Noul album al grupului Iris a fost testat live în spectacolul de la Sala Polivalentă din octombrie, și hiturile formației Iris n-au întârziat să apară: publicul s-a „zbugiunat” pe Mirage, a văzut Orange, a cântat Madrigal, a luat rețeta de la Dieta, și a făcut comerț cu Apa Vie. Cele douăsprezece piese ale albumului Mirage și-au găsit susținători fervenți între cei 4000 de oameni aflați în sală. De-a lungul turneului de cluburi pe care Iris l-a întreprins în 15 orașe ale țării, prietere piesele noi și-au găsit locul și melodii de pe albumele Iris anterioare: „Baby, Baby”, „Să nu crezi nimic”, „Somn bizar” și „Demagog”. Aflați în cel de-al 21-lea an de activitate, cei de la Iris se consideră niște veterani tineri, pentru care moda ce vine și trece în muzica rock este mai puțin importantă. Importanți sunt suporterii grupului, care merită să asculte muzica de calitate a celei mai tari trupe de rock românesc.

Distribuitor: Zone Records

Despre o Istorie a Muzicii

lăta-ne ajunși în rubrica noastră la un subiect mai serios – istoria muzicii universale. Bineînțeles, pe CD. Atinși de bănuiala că o abordare multimedia a acestui subiect ar putea avea multe lipsuri și erori, puteți afla mai mult în articolul ce urmează despre ceea ce a fost pentru mine motivul de entuziasm al unei întregi după-amiezi.

Mi se pare indiscutabil faptul că unul din semnele indubitabile ale apropiirii Omenirii de cel de-al XII-lea ceas al său este calitatea discutabilă a multora din enciclopediile multimedia care au proliferat odată cu nașterea CD-ROM-ului. Făcute probabil la repezeală, cu intenția vădită de a înfunda pumni grei în gurile mușcăcioase ale concurenței, unele „cioclopedii” sau alte programe educative mă duc cu gândul la streinii care cred că România, dacă nu este Ungaria, este cu siguranță Bulgaria, cu capitala la Budapesta. Sau că Milică ar fi Odiosul. Sau că românii au moștenit cu toții de la tetea Dracula un mic colț veninos, pe care cu siguranță îl țin îndreptat spre Occident și Reformă. Până și în eroare, streinii greșesc. Dacă am avea un astfel de colț, cu siguranță l-am folosi pentru a fi cei mai eficienți autovampiri din Europa.

Care este însă firma care acumulează bile mari, negre și grele atunci când sosește momentul adevărului? Cine prezintă în enciclopediile și programele sale educative un epuștănt excedent de inexactități, nativități, aburci, copilării candid, sau informații perfect valabile pe vremea răposatului împărat Franz Josef? Nu v-aș putea da un răspuns tranșant fără riscul de a mă vedea, Doamne ferește, prin vreo instanță, dând socoteală și bani grei tagmei avocației. Pentru a-mi desemna ținta în mod subtil și intuitiv, voi recurge la un mic paraboloid diabolic.

Pe vremea lui Stalin, circula prin blocul estic o glumiță. Cum rușii erau cei mai tari și cei mai mari, este de la sine înțeles că până și în domeniul piticilor erau pe primul loc, cu cel mai mare pitic din lume.

Ironia sorții este supremă. Iată că, în zilele noastre, aproape neobservată, glumița cu pricina le vine americanilor ca turnată în Europa (pentru că dacă ar fi turnată la Hollywood ar fi de proastă calitate, nu s-ar încadra în toleranțe și nu le-ar veni fix pe talie – dar cel mai rău ar fi că am avea un happy end). Pentru că americanii au reușit nu numai să nască cel mai mare pitic din lume, dar și cel mai moale. Știu, știu, căciulița cu vârf ascuțit și moț a unui



O montare spectaculoasă, plină de efect, specifică de altfel punerii în scenă a operelor lui Richard Wagner.

pitic v-ar putea duce cu gândul la altceva, dar împotriva celui altelea nu s-ar răscula nimcni cu legi antimonopol sau cu bancuri prin site-urile de hateri. Revenind la întrebările de mai sus, aceea nămetenie de piticic este tocmai ... Lămuriri?... OK.

Cei buni – Zane Publishing

Iar dacă această deprindere a fuseraiului comercial și a impreciziei pare a caracteriza mare parte a produselor multimedia de peste Ocean, iată că unul din cele mai reușite produse de acest gen de care am avut plăcerea a mă bucura vine tocmai de acolo. Am primit pentru review o realizare de excepție a celor de la Zane Publishing. Este vorba de un pachet conținând patru CD-uri, pachet dedicat în întregime istoriei muzicii și intitulat „History of music – The Collection”. Bineînțeles, autorii acestui pachet nu au pretenția acoperirii integrale a subiectului, și de aceea au structurat materialul acestei istorii pe patru ani de interes, ce se regăsesc fiecare în parte pe câte un CD.

Preliminarii

Primul dintre aceste CD-uri are ca subiect începuturile muzicii, de la primele atestări ale acestora în istorie și până la primii ani de creație ai lui Beethoven. Cum este și firesc, suntem introduși în aspectele de început ale muzicii cu ajutorul muzicii populare a diferitelor zone ale globului, pentru că muzica populară, nu?, este cea care ne poate da primele indicații asupra rădăcinilor muzicii. Și, legat de muzica populară, ni se prezintă (folosind ca exemplu muzica africană!) patru grupe importante de instrumente - instrumentele de suflat, instrumentele cu coarde, instrumentele de percuție cu membrană întinsă pe un cadru precum și cele fără membrană.

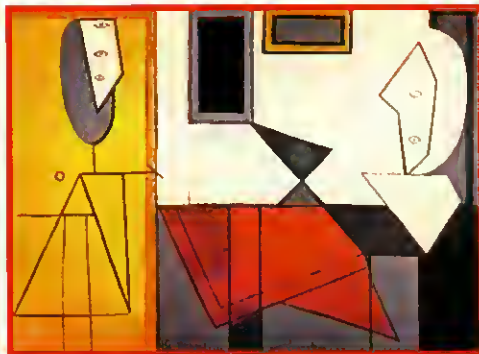
Când spun „ni se prezintă” înseamnă că pe ecranul calculatorului apare o succesiune dinamică de fotografii însoțite de o coloană



Preocuparea constantă pentru evoluția formelor în istoria muzicii, aici forma clasică de sonată.



Catedrala Notre-Dame în anul în care muzica era la rîndul ei opera unor arhitecți.



Pictură ce poate fi apropiată de atmosfera degajată de compozițiile lui Stravinsky din perioada sa neoclasică.

muzicală exemplificatoare. Această coloană muzicală ne va însoți pe parcursul derulării întregului material al acestei istorii a muzicii, și mă întreb surprins cum de au reușit realizatorii să o facă să curgă firesc, bucată muzicală după bucată muzicală, de cele mai multe ori atât de diferite ca stil și manieră. Această îmbinare fină este una din marile reușite ale acestui produs multimedia.

Prezentarea succintă a rădăcinilor populare a muzicii este încheiată, surprinzător, cu o reflecție amară asupra pierderii contactului cu tradiția muzicală datorită apariției stilurilor muzicale facile, comerciale, de fabrică. Subliniată prin două poze contrastante (un oriental în costum popular, cântând la un instrument tradițional urmat de fotografia a doi orientali pe o scenă de cabaret, îmbrăcați ca niște Alfonso de discotecă, cu paiete strălucitoare pe haine și cu o atitudine zămbitor dulceagă de nonheterosexuali) această aserțiune mi-a atras imediat atenția. Am zis: semne bune, poate că avem de-a face cu o lucrare multimedia serioasă!

Mică exemplificare

Voi povesti puțin aici din conținutul primei părți a celui dintâi dintre cele patru CD-uri, și anume cel intitulat „Through the classical period”, pentru a vă oferi o imagine a modului serios în care cei de la Zane Publishing au înțeles să abordeze această istorie a muzicii.

De la muzica populară, pe care nu m-aș grăbi să o caracterizez în întregime ca profană, în special prin anumite funcțiuni ale ei și prin legătura cu mitul, se trece la rădăcinile muzicii religioase. Din Mesopotamia în Egipt, de la evrei, chaldeeni și greci, până la romani, influențele muzicale s-au amestecat, apoi s-au decantat aleluind baza cântării bisericești creștine. Această istorie nu dă atenție cântării bizantine, concentrându-se pe cea gregoriană.



O ilustrație a viziunii lui turbulențe mahleriene.

Deși prezente în actuala lucrare, unele lipsuri sunt totuși de înțeles, materialul acoperit fiind prea vast pentru o tratare la marelă amănunt. Ceea ce mi-a atras atenția în mod deosebit au fost fotografiile unor monumente și creații artistice ale antichității. Oricum, prea multă muzică din perioada respectivă nu prea putea fi dată ca exemplu, din păcate.

Luarea urmărește apoi evoluția muzicii religioase occidentale, de la formele ei perfecte cuprinse în culegerea papei Grigore până la apariția și coagularea în jurul catedralei de la Notre Dame a uneia din cele mai importante grupări de muzicieni ce au creat bazele dezvoltării ulterioare a muzicii. Trecerea de la *monodie* la *discant*, apoi la *conductus*-ul izoritm, pornind și bazându-se pe *cantus firmus*-ul gregorian, va duce la apariția *polifoniei*. Este excelent surprinsă apoi apariția motetului și edificarea lucrărilor polifonice de dimensiuni mari, complexe (cu trimitere la Mese de Notre Dame), prin unul din cei mai importanți creatori care au făcut pași în această direcție – Guillaume de Machaut.

Trecând prin școala flamandă, apoi cea burgundă, cea engleză și italiană, „History of music – The Collection” ne explică dezvoltarea polifoniei, diversele curente ce au dus la conturarea tot mai pregnantă a bazei sale teoretice. Nevoia de simplificare a compozitului muzical, precum și tendința tot mai accentuată spre o melodie mai pregnantă, pentru muzicalitatea plăcută urechii, duce la apariția și dezvoltarea operii ca gen muzical. Trecută întâi prin avatarurile moravurilor epocii, care făceau ca în timpul executării unei opere spectatori să mănânce, să discute, să joace jocuri de noroc sau pur și simplu să se sfădească – întrerupându-se pentru a asculta numai ariile preferate, opera își va găsi definitiv locul în genurile muzicale ce se vor bucura mereu de atenția și respectul publicului.

În tot acest timp, ca o expresie a laicizării muzicii și a suportului tot mai larg al acesteia, apar instrumente noi și se perfecționează cele vechi. De fapt, pe parcursul întregii „History of music – The Collection” ne este prezentată evoluția instrumentelor muzicale, în raport cu muzica diferitelor epoci. Și, lucru foarte important, evoluția muzicii în sine este privită în raport cu dezvoltarea socială și economică a Europei.

Câteva accente

Astfel, apreciez luciditatea autorilor acestei lucrări multimedia, care, vorbind despre prolificitatea unor compozitori ca Handel sau Haydn, nu uită să accentueze ideea că un compozitor era în acele vremuri un fel de meșteșugar, un fel de pantofar care trebuia să compună la comandă, să satisfacă publicul și în special pe nobilii la masa servitorilor cărora căpăta de mâncare. Astfel, multe din formele clasice ale muzicii sunt provenite dintr-un efort muncitoresc de a face față cererii de material muzical. Teoria bine ordonată oferă siguranța că, și în zilele (sau vicțiile) de lipsă de inspirație, muzicianul putea să creeze lucrări noi pentru cei care i le comandau. Apoi, o formă fixă este mai ușor de înțeles de către public, ajutându-l să scape de efortul de a pătrunde cu adevărat în muzică.



John Cage transformându-și planul bine temperat în planul bine preparat – cu șuruburi, cule și bucăți de cauciuc.

Observație personală: de aici, prin feedback, ajung mare parte a muzicienilor să nu mai pătrundă prin muzică, sub jugul ușurător de viață al formelor. De altfel, în „History of music – The Collection” se pune foarte mult accentul pe dezvoltarea și conturarea acestor forme muzicale, în special în ceea ce privește forma de sonată, dezvoltarea armoniei și atitudinea creatorilor față de principiile tonale.

Modul de lucru cu tonalitatea este un subiect ce străbate întreaga enciclopedie, pomind de la Liszt, ajungând apoi la Wagner și Debussy. Și nu pot să nu fiu uimit de umorul subtil al celor de la Zane Publishing, atunci când afirmă despre creatorii atonalismului că, în efortul lor de a sparge tiparele tonalității, au creat o solidă bază teoretică atonalismului. Aceasta deoarece, compozitori de structură germană, vienezi Șonberg și Alban Berg nu puteau respira probabil fără a avea spatele asigurat de o structură teoretică fără fisură. Carevasăzică, lupta de eliberare de sub tirania tonalității a dus firea la instaurarea unei noi dictaturi teoretice, împlinită apoi prin nașterea serialismului. Interesantă poziția celor de la Zane față de serialismul din universitățile americane... Dar nu vă mai spun nimic despre aceasta, aflați voi din „History of music – The Collection”.

În care se pune accentul și pe idei oarecum exotice pentru muzică, și anume înclinația pentru ogliindrea propriilor abisuri psihice, viziuni și coșmaruri, ce poate fi regăsită în muzica lui Mahler sau a lui Strauss (nu cel cu valsurile!). Aceasta sub influența unuia din cele mai la modă subiecte în lumea bună (sau mai puțin bună) a acelor vremuri – psihanaliza.

În seria accentelor pe care doresc să le pun în prezentarea acestei realizări multimedia, adaug și finețea cu care autorii trec de la un subiect la celălalt, de la un compozitor la altul. La Brahms se ajunge prin aceea că este un oponent al lui Wagner, la Liszt prin admirația sa pentru Berlioz. Creația lui Debussy ne apare perfect curgătoare, din necesitatea părăsirii formei de sonată și a tiparelor tonale.



Cîntecul și lupta sindicală, în perioada tulbură a începutului de secol american.

Despre muzica americană

Importantă mi se pare tendința de a corela semnele vremurilor cu evoluția muzicii mai ales în modul în care cei de la Zane Publishing abordează, pe un întreg CD, istoria muzicii americane. Spre exemplu, mișcarea sindicală în SUA a dus la apariția unei întregi categorii de cântece de protest și mobilizare. La fel, mișcările feministe sau cele de tip Armata Salvării, în care se combină vechi imnuri religioase de sorginte reformată cu teme și procedee mai mult sau mai puțin profane. Uneori, în stil american, lucrurile căpătau accente comice, cum ar fi un foarte vesel cântecel inspirat de asasinarea în 1901 a președintelui american Mc' Kinley. Mișcările populației de culoare din 1950-1960 pentru drepturi și nediscriminare nici nu pot fi concepute fără puterea de coeziune și îmbărbătare oferită de muzică. Procesiuni imense de oameni cântând pe străzi, ordonat, non-violent. Impresionant. Sau Vietnamul, cu titimă reacția cultural-muzicală de protest pe care a declanșat-o. Mai nou, sursă de inspirație a devenit ecologia. Și așa mai departe, acestea sunt o parte dintre corelațiile pe care „History of music – The Collection” le face între istoria unui popor și muzica acestuia. Evident, cu exemple muzicale și de imagini aferente.



Un sintetizator, așa cum arăta la începutul anilor 60. De fapt, mai degrabă un apartament sintetizator, avînd în vedere dimensiunile uriașe ale aparatului.

„Everything counts in large amounts” (DM)

Revenind la poziția muzicianului de „manufacturier”/proletar intelectual supus legilor pieței muzicale, adică relației cerere - ofertă, găsim în această lucrare multimedia un șir de afirmații pe care îmi voi permite să le citez integral, ca un semn al lucidității acestei istorii a muzicii: „În a doua jumătate a secolului XX s-a compus mai mult ca niciodată, dar, atât în Statele Unite cât și în Europa, muzica proaspăt compusă a fost cu greu acesă cu muzica interpretată. Deși mulți compozitori au afirmat că reprezintă spiritul timpurilor lor, auditoriul a continuat să prefere și să găsească mai pe înțelesul său muzica secolelor trecute. Deoarece ascultătorii de muzică au preferat constant mereu aceleași lucrări din trecut, casele de discuri și stațiile radio (care se adresau celei mai largi audiențe posibile) au șovăit când li s-a propus aducerea de lucrări noi în fața publicului. Pe măsură ce costurile de realizare a unui concert pe o scenă au continuat să crească în mod constant, producătorii și interpretii ar fi avut tot mai mult de pierdut în cazul în care nu ar fi reușit să atragă mase mari de oameni. Fapt pentru care, și aceștia, la rândul lor, au început să evite compozițiile noi, nefamiliare. Stelele muzicii din întreaga lume erau acum celebri soliști și dirijori care s-au devotat în întregime interpretării mereu a acelorași lucrări arhicunoscute. Mai mult, auditoriul s-a concentrat tot mai puțin asupra muzicii în sine, preferând să se lase atras de aspectele spectaculoase și exterioare ale prestației interpretilor.”

Aceste cuvintele sunt sprijinite prin două imagini teribile de sugestive. Prima, ce apare la momentul în care în text se vorbește despre atragerea cantităților mari de oameni în sălile de concert, este o fotografie a firmei luminoase a cunoscutei săli de spectacole Carnegie Hall. A doua imagine ne prezintă pe unul din cei trei celebri tenori într-una din pateticele posturi cu batista în mână pe care le adoptă pentru sublinierea sensibilă a caracterului dramatic și intensiv al trăirii momentane a artistului.

Admirabilă onestitatea celor de la Zane Publishing, pentru că au spus lucrurilor pe nume! Dacă este să fiu sincer, nu mă așteptam tocmai de la inventatorii conceptului de industrie a spectacolului să aibă o asemenea atitudine lucidă și, într-un fel, autoironică. Una peste alta toate aceste chestiuni se împletesc în a alcătui o istorie a muzicii în primul și în primul rând credibilă.

Muzică tradițională

Cel de-al patrulea CD, intitulat „Music and Culture” conține o prezentare extinsă a tradițiilor muzicale ale Africii, Polineziei și indienilor americani. Se pune mult accentul pe modul în care mediul în care își desfășurau viața popoarele primitive a influențat muzica și instrumentele acestora. Sunt exemplificate sonor ceremoniile religioase (inclusiv cântece specifice transelelor șamanice), cele legate de anotimpuri, evenimente agricole (însămânțări, recoltat), momente din viață (naștere, nuntă, moarte), ceremonii ale războinicilor (îndcosebi dinamismul puternicilor războinici polinezieni este la rândul său excelent surprins și cu ajutorul aparatului foto).

Închind aici prezentarea conținutului acestei realizări multimedia, simt nevoia de a cita încă o dată din realizatorii acesteia, de această dată cuvintele simple cu care se termină al patrulea CD, ultimul din seria „History of Music – The Collection”: „In an age of dislocation and change, folk songs give us a sense of our roots and help us to face the future”.

Amănunte esențiale

Din momentul în care am introdus în CD-ROM drive primul dintre CD-urile acestei istorii multimedia a muzicii și până când m-am ridicat de la calculator au trecut în jur de șase ore. Deosebita calitate a coloanei muzicale nu a fost singurul motiv pentru care era să ajung să am nevoie de pampers, nedezipit fiind de scaunul din fața calculatorului. Am apreciat foarte mult cele peste 4000 de imagini care însoțesc muzica și explicațiile.



Frumoase dansuri polineziene. Frumoase dansatoare polineziene.



Muzica atonală este o bună sursă de inspirație pentru pictorii avangardiști.

De la edificii istorice, monumente de arhitectură, imagini de instrumente muzicale, la lucrări de pictură și sculptură, toate imaginile ne vorbesc despre epocile respective și compozitorii lor, oferindu-ne aroma discretă a unor timpuri de mult apuse, sau, dimpotrivă, încă prelungindu-se spre contemporaneitate. De altfel, am și dorit să ilustrez acest articol cu un cât mai mare număr din aceste imagini, pur și simplu pentru că mi s-au părut semnificative ochiului.

Uimit am fost însă descoperind că în spatele acestei istorii a muzicii se află un foarte puternic instrument de proprie documentare și studiu, prin aceea că oriunde în text se poate face o trimitere la „American Concise Encyclopedia” precum și la „Webster's New World Dictionary” care sunt incluse organic (la modul hipertext) în acest brilliant pachet multimedia. Mai mult, pentru cei care vor să folosească această istorie a muzicii drept instrument de educație și verificare a propriei culturi, există posibilitatea de a

completa teste interactive de cunoștințe ce cuprind întrebări din conținutul acestui pachet.

Nu pot să nu menționez aici una din cărțile care au stat la baza propriei documentări în istoria muzicii, ce mi-a fost de mare de folos în aprecierea cât mai exactă a calităților pachetului multimedia prezentat în acest articol. Mă refer la excelenta carte „O istorie a muzicii universale” scrisă de doctorul în muzicologie Ioana Ștefănescu, carte din care au apărut până acum primele două volume („De la Orfeu la Bach” și „De la Bach la Beethoven” la Editura Fundației Culturale Române). Aștept cu enorm interes apariția unor noi volume din această carte indispensabilă.

Pentru cei dornici de cunoașterea mai lejeră a unei bune părți a istoriei muzicii (deși mie personal mi-au lipsit mult Bruckner, Cesar Franck și Saint-Saens, de ce nu or fi încăput și ei pe CD?), „History of Music – The Collection” a celor de la Zane Publishing este un excelent material de informare, în care așezarea logică și intuitivă a informației esențiale se îmbină perfect cu plăcutul auditiv și vizual. Multimedia 100%!

Marius Ghinea

Informații:

Intercom: MultiNet 1818 Mare; tel. 012-2112101

Mister Postman



Alex-București

Hi!
Pentru început aș vrea să vă spun că revista voastră m-a transformat într-un gamer. Apoi am să vă felicit pentru menținerea numărului de pagini. Iar acum am să vă întreb ce s-a întâmplat cu rubrica CHEATS, de-a dispărut deodată din revistă și în plus în numărul din octombrie spuneți pe CD că este numărul 10 când era numărul 13. Și cum se întâmplă că jocul Get Medieval se repetă în două numere ale revistei (13 și 14).
În rest aș vrea să vă spun că faceți o treabă grozavă cu revista.
Posterul din numărul 14 m-a surprins foarte mult de altfel și jocul full din numărul trecut. Deci, keep up the good work that you are doing!
P.S.: Felicitări pentru Carmageddon II pe CD.

Salut!

Rubrica de Cheats a dispărut pentru că pe CD se află un mic programel, numit DLH care conține mai multe cheat-uri decât am putea noi să punem vreodată în revistă. Chestia cu cifrele ne-a cam dat și pe noi un pic peste cap (mai ales în contabilitate) așa că am revenit la normal și am încercat să îndepărtăm cifrele și să punem doar numele lunii atât pe copertă cât și pe CD. Eroarea de mistakke s-a întâmplat. Jocul Get Medieval a avut două demo-uri - le-am pus pe amândouă. Nu-i o chestie chiar așa de supărătoare, așa-i?

Sorin alias BAS - Brașov

Salut!

Este prima mea scrisoare și vreau să vă pun o întrebare: jocul full din octombrie nu-mi merge, spune că are nevoie de 12 KB dacă vreau să-l instalez de pe CD și 5KB dacă-l copiez pe hard și am încercat să-l instalez din DOS și-mi cere 2 KB. Am un Pentium 200 cu 16 MB RAM și un harddisk de 2,1 GB. Să-mi spuneți ce să fac cu el.
Încă ceva, îmi place la nebunie rubrica „Fun Stuff” și DLH-ul. Cele 100 de pagini sunt EXTRA COOL! Dacă puteți, mai puneți și alte jocuri full pe CD ... Cât mai multe concursuri și articole despre CARMA II. Nu știți niște magazine de unde pot să-mi iau o placă 3D?
Cam atât, că trebuie să mă duc la școală căci am doar 12 ani și nici măcar n-am mâncat.

Succes în continuare!

Servus!

Ca să-ți ruleze jocul full Action Soccer de pe CD-ul din octombrie trebuie să faci câteva modificări în config.sys. În acest fișier trebuie adăugate următoarele linii:

```
Files=20
Buffers=20
DOS=high, umb
Apoi:
Device=C:\windows\himem.sys
Device=C:\windows\emmm386.exe ram
```

Cam astea ar fi modificările care trebuie făcute pentru ca să poți instala și rula jocul. Pe viitor ne vom strădui să obținem ceva produse de la firma care a produs Carmageddon II și să le punem la bătaie într-un concurs sau într-o tombolă. Magazinele care comercializează plăci 3D sunt extrem de numeroase. Tot ce trebuie să faci este să faci o tură prin BV pe la firmele care distribuie tehnică de calcul (sunt la tot pasul - așa că nu-ți fă probleme unde le găsești).

La mai mare!

MAX - Timișoara

Ciao Sergio,

Motto: 'The most stupid , irrational and sick game that was never conceived.'

M-am tot gândit la chestia 'aia cu concursul de la Fun Staff și mi-am zis dă-o-ncolo, fie ce-o fi, vă dau și vouă un „pui” că azi mi-a fătat mintea unul. Și iată-l pe tavă gata pentru devoratorii LEVEL. Căci jocul meu se cheamă „Karnageddon-3” și e tare de tot după cum spune și titlul, desigur i-am schimbat puțin scrierea ca nu cumva să zică ceva cei de la Stainless Software despre drepturile de autor, încălcarea numelui și alte chestii știți tu. Și acum să revin la oia mea pierdută. După ce intri în joc și îți apare numele jocului scris frumos și cu tot felul de efecte speciale, apare și numele firmei producătoare împreună cu toate celelalte șmecherii, iar pe când credeai că poți juca și tu mult așteptatul joc... zbang îți trânteste în față un film... giga-mega-extra-cool de pici pe spate. În sfârșit transpirat după un asemenea efort selectezi din meniul principal NEW GAME și aștepi că doar vezi că scrie: LOADING... După un timp îți apare mesajul LOADING COMPLETE, imaginea se înnegrește, urmată de un alt mesaj: PRESS THE ARROW KEYS TO PLAY THE GAME. Tu gamerul așezi pe taste bucuros că începe jocul, dar apoi constăți cu dezamăgire că nu s-a întâmplat nimic. Imediat după aceea îți apare scris mare pe tot ecranul: YDU ARE THE WINNER!!!!...WOULD YDU LIKE TO SEE THE REPLAY?

Servus!

Dușceac Dinu – Rm. Vâlcea

Salutare!

Vă scriu pentru prima dată și vă mărturisesc sincer că până acum nu cumpăram regulat revista LEVEL. Dar ultimele două numere: septembrie și octombrie (mai ales ultimul) m-au convins să vă devin un cititor fidel.

Nu vreau acum să isc bătă prin redacție, dar cel mai mult mi-au plăcut articolele scrise de Mike: Heavy Gear II, Sin, NFS III, Rainbow Six, X-Wing dar și Carmageddon II & rubrica Review Special.

Comentariile voastre sunt haioase și bine alese, eu trezindu-mă că răd singur cu revista în față! Continuăți tot așa!

Și acum câteva critici:

Când rup posterul cu Heavy Gear II de la pagina 77 îmi dispare juma' din Fun Stuff: nu s-ar putea pune pe spatele lui ceva publicitate (something like pag. 98)?

La rubrica hardware aș vrea să se prezinte și altceva în afară de mouse-uri și joystick-uri, ca de exemplu componente „nu atât de importante”: plăci de bază, memorii, procesoare etc.

Când alte activități sunt legate strâns de calculatoare, înțeleg să le faceți loc în revistă, dar în locul aparițiilor muzicale și a filmelor era mai bine să continuați rubrica de hardware.

Dacă vă sponsorizează cu ceva Zone Records sau mai știu eu cine, înțeleg situația, dar măcar să facă ceva, un concurs, cum a fost la Armageddon.

...urmează binecunoscuta cerere de-a pune un joc full pe CD – fie el și mai vechi.

Și acum câteva mesaje pentru voi:

Pt. Mr. President: „Capul managerului asigură succesul LEVEL-ului”.

P.S.: Mă gândesc ce moacă o fi făcut Demostene când „anticii dinozauri” (din articolul Tomb Raider III) i-ar fi apărut în față. Cred că s-ar mai fi bălbăit și astăzi sau ar fi făcut indigestie, înghițând de frică pietricelele din gură. (Antichitate: mileniul 3 î.e.n. – 476 î.e.n.).

Pt. Mike: N-am euvinet! Ești preferatul meu!

...urmează un non-sens:

Totuși CO2 nu știu dacă este așa de esențial vieții (doar plantelor)! Eu pot să-mi scot capul din carlingă chiar dacă în atmosferă nu este CO2.

Pt. Claude: Observ că-ți cam plac sporturile: golf, fotbal, vânătoarea de dinozauri și... pâinea?! (glumeam) a la Civilization.

Pt. Sergio: Și eu aștept jocurile Tiberian Sun și Carmageddon II.

...urmează descrierea unei chestii din Carma II care se pare că l-a deranjat un pic pe domnul Dușceac. Vreți să vă spun? OK!

La Carma II nu prea-mi place arcul ăla uriaș care se folosește la aruncare pietonilor în aer sau la spartul geamurilor (cum am văzut în articol). Strică atmosfera și te duce cu gândul la circ și la clovni.

...Părerea critică a domnului Dușceac asupra limbajului „colorat” folosit în rubrica Fun Stuff și o idee pentru această rubrică.

Pt. Marius Ghinea: Chiar există oameni care citesc poveștile tale? Totuși ar fi mai bine să te axezi mai mult pe modul cum l-a fost realizat programul (jocul) decât povestirea lui. Dacă nu poți să rezolvi problema (cu ecuații sau altfel), dă-mi de știre sau folosește o pușcă cu lunetă! Succes la vânătoare!

În final am să vă pun o întrebare: pagina de Internet nu vă faceți?

Bla, bla...

Noroc!

Domne, da deștept mai ești – pe cuvântul meu de LEVEL-ist! Poza aia din HGII nu este altceva decât o pagină pusă acolo de frumusețe – nicidecum un poster. Nu prea înțeleg de ce-ai vrea ca la rubrica de Hardware să fie prezentate printre altele și memorii – după tine ce-ar trebui scris despre niște memorii? Poate ceva de genul ăsta: sunt frumoase, pătrate, scumpe și cine le are bine și cine nu – nu. Plăci de bază, procesoare... poate c-ar merita prezentate în alt context: nu ca produse efectiv, ci sub forma unor articole în care să fie explicat cum funcționează acestea și ce avantaje și dezavantaje au o serie de produse din ultima generație. De acord? OK, next! Cu privire la rubrica de filme și muzică – unora le place ce citesc acolo. Și cum trebuie să-i respectăm pe cei de lângă noi, rubrica asta va rămâne deocamdată în revistă.

Nu prea am înțeles chestia aia: „Capul managerului asigură succesul LEVEL-ului”. Dacă vrei, te rog să mi-o explici și mie. Mă fratele meu – puțină istorie cunosc și eu – închipuie-ți că mi-am dat și cu seama că n-aveau cum să trăiască dinozaurii pe vremea lui Demostene ăsta. Așa cum nu pot trăi nici în zilele noastre când este lansat TR III. Expresia asta de „dinozauri antici” am scos-o că așa mi-a venit mie bine și făcea referire de fapt la repetarea unui element existent în TR I. Cu alte cuvinte, făceam un pic de morală celor de la Core care puteau să bage alte vietăți în loc de dinozauri. Pricepuși? Cuvântul antic are mai multe înțelesuri în funcție de context. N-am chef să fac teoria chibritului acum. Și încă ceva: Marius Ghinea este unul din cei mai buni specialiști pe care i-am cunoscut până acum – te poate băga în buzunar la orice oră. În afară de asta, este foarte apreciat și iubit de cititori pentru că scrie absolut bestial! Și oricum n-am înțeles ultima parte cu pușca cu lunetă. Sau poate vrei să fi împușcat și nu ști cum s-o zici mai pe gleau. Vezi dar, dragă prietene, că părerile sunt împărțite și nu toți îți împărtășesc opinia. Mai scrie-ne... și dacă o faci, și vrei să bagi și ceva critici, atunci folosește-ți mintea prea strălucită în a găsi și ceva argumente solide.

Pe curând!

joKER - Suceava

Salut băieți!

Numele meu este Andy Dreliciuc și am organizat în Suceava un fan-club LEVEL. Aș vrea foarte mult să vă rog să-mi spuneți de unde aș putea să procur jocul NBA LIVE '99. V-am mai trimis și alte mesaje dar cred că voi nu le-ați primit deoarece nu mi-ați dat nici un răspuns. Și aș mai vrea doar dacă vreți și voi să mă corespondam. Aici în fan-club lucrurile stau perfect și toți sunt fericiți. Cam atât pentru că nu prea mai am mult timp și va trebui din păcate să închei aici. Aștept cu nerăbdare răspunsul vostru!!!

Cu Stimă și Amabilitate: ANDY DREKCIUC!!

P.S.: Adresa mea este: dmarcel@assist.cccis.ro

Hello!

Jocul amintit de tine, precum și multe alte produse distribuite și realizate de Electronic Arts, îl vei găsi poate la firma Best Computers, Tel: 01 310.2832, Fax: 01 310.2832. Și felicitări pentru Fun Club! Te așteptăm cu noi scrisori.

Bye!

Prodan - Nowhere

Bună ziua!

Dacă nu vă răpesc din timp, am și eu niște mici probleme hardware care nu-mi dau pace și nu le găsesc nici o explicație.

Am avut o sărăcie de Pentium 100, cu 32 RAM și Voodoo 1. Mi-am schimbat placa, procesorul și memoria (PII 266, 64 RAM, BX) și am început problemele. În vechia configurație totul a mers perfect. Acum, jocurile accelerate cu GLIDE (Quake 2, Unreal, NFS 3) fac figuri la modul: pe ecranele de „Loading” de la Quake 2 apar zone de max 2 cmp cu diverse mizerii (pixeli de diferite culori, amestecați) iar în joc uneori mapează cronat texturile.

Ce este cu adevărat ciudat e că bugul este W '95 only, sub DOS (Grand Theft Auto) sau sub NT (aceiași Quake 2 sau Unreal) merg ireproșabil.

Placa e un Diamond Monster, deci bună, nu e vorba de conflicte, așa că înțeleg și eu. CE NAIBA SE ÎNTÂPLĂ?

Servus!

Se întâmplă că e un driver nu tocmă fericit. Foarte probabil nu se înțelege cu ceva din hardware-ul tău nou. Mai pe scurt, driver-ului tău nu-i plac upgrade-urile. Încearcă să faci un update de la www.diamondmm.com, iar în caz că nici așa nu merge, fă un downgrade la hardware și pune-ți înapoi Pentium 100.

Succes!

SCRISOAREA LUNII!

Vârlan Vlad – Giurgiu

Salut!

A trecut ceva timp de când nu v-am mai scris. În primul rând aş dori să vă felicit pentru jocul full şi pentru o sută de pagini (cam târziu).

Aş dori să încep cu critica – sper să nu vă supere.

În numărul din august când mi-aţi răspuns la prima scrisoare aţi spus în felul următor: „Hi! Sugestia ta este binevenită şi cred că vom avea şi aşa ceva în LEVEL. NU AM AUZIT NIMIC DESPRE MORTAL KOMBAT 4 şi când vom auzi o să facem un articol pe cinste. Salut!”. Din ce este scris cu majuscule reiese că nu ştiţi nimic despre MK4, dar în acelaşi număr la pagina 16 exista un Preview al jocului MK4, realizat de Claude. În numărul din septembrie şi din cel din octombrie la rubrica FLASH aţi repetat de două ori o ştire. Acum gata cu criticile.

V-aş ruga să puneţi pe CD şi ceva jocuri shareware mai vechi. La sistemul meu de 486 DX2, 80 MHz, 20 MB RAM nu-mi rulează nici un joc de pe CD, iar dacă rulează, se mişcă precum un mele şi se mai şi blochează. Aşa că v-aş fi recunoscător dacă aţi pune şi un joc mai vechi pe CD.

Mai spre sfârşit, aş dori să vă urez succes la realizarea posterului. V-am compus şi o poezie care sper să vă placă, dar înainte de a o spune, rog scuze redactorilor pe care nu i-am amintit în poezie (parcă aş fi un copil mic, dar nu m-am putut gândi la altceva prin care să vă arăt cât de mult vă apreciez).

Salut!

JUMP TO THE NEXT LEVEL! PUI DE GAMERI

1. Gameri au fost, gameri sunt încă
Şi-or fi în LEVEL-ul românesc
Căci ruşi sunt ca din tare joc
Gameri oriunde cresc
2. E revista noastră făurită
De mai mulţi gameri cu braţe moi
Şi cu voinţa ruginită
Cu minţi deştepte, inimi mari
3. Şi unui Sergio cel haios
Iar celălalt Mr. President cel isteţ
Ce pentru LEVEL-ul lor megalitic
Au dat cu atâtea jocuri piept
4. Şi din aşe părinţi de seamă
În veci s-or naşte pui de gameri
Ce pentru LEVEL-ul lor mamă
Vor sta ca vrednici jucători
5. Au fost gameri au fost
Şi încă or să mai fie
Ce-or frânge jocurile mişele
Din coapsa LEVEL-ului
În veci s-or naşte pui de gameri

Servus!

Mă, chestia aia cu MK4 a fost gândită ca o glumă. A fost făcută intenţionat aşa o greşeală pentru a mai destinde un pic atmosfera. Se pare că nu prea a reuşit! Oricum, cu FLASH-urile s-ar putea să ai dreptate, nu zic nu. Se mai întâmplă şi pe la case mari. Cu jocurile mai vechi nu prea ştiu dacă putem face ceva, dar cel puţin o să încercăm – nu eşti singurul în situaţia asta. Poezia ta e super! Sper că nu te superi că am mai corectat ceva greşeli şi am mai înlocuit unele cuvinte care nu prea erau conforme cu realitatea. În rest: „Keep it so and JUMP TO THE NEXT LEVEL!”
Pa!

Antonesei Timotei – Suceava

Hai că vă salut! Sunt Timotei (băiatu' nu şamponu') şi sunt din Suceava şi vă scriu pentru a doua oară, iar pentru început aş vrea să încep cu câteva critici, că aşa îmi place mie să critic până la sânge dacă se poate, dar numai ce e de criticat...

Revista LEVEL dă la urmă câte un sfat...ce mai sfat, pot să zic, ia spuneţi-mi mie cine poate urma „tot” ce aţi recomandat „când vă puneţi pe butonat”...bla, bla, bla, bla, etc....

Luaţi vă rog persoana mea şi forţaţi-o să nu stea prea aproape de monitor, să nu joc când sunt obosit sau mi-e somn şi mai ales să fac pauză între ore... şi încă ce pauză. Auzi dumneata, hai că poate 10 minute mai merge tras de păr, da' 15 de-acuma rămâne fără păr.

Mie îmi place să stau de cum intru pe uşa de la şcoală, de la ora 1:30 pm, până când cad jos sau dacă mă forţează cineva cu paru' sau cu ce e mai la-ndemână (a se citi 12-15 ore pe zi), cu pupilele lingând ecranul de protecţie şi stând cu picioarele-n sân pe scaun. Una la palmă, al doilea lucru, neena TOP SECRET din redacţia LEVEL îi place să se rezume mai mult la umplutură decât la conţinutul în sine al articolului. A treia chestie: DE CE NU RĂSPUNDEŢI DOM'LE LA SCRISORILE CARE VIN PRIN INTERMEDIUL E-MAIL-ULUI??? Adresa o pun bine (o verific) conţinutul scrisorii e bun, da' răspunsul...

Eu la început spuneam de critici dar de-abia acu' mi-a intrat mie-n creierul.

Acultă la mine nene Sergio... ăla despre care vorbeai tu în Fun Stuff (adică de Quake în aer) e doar un bug care nu te lasă să-ţi vezi picioarele, căci dacă le-ai vedea (încearcă măcar să-ţi imaginezi picioarele player-ului din Quake care stă pe o margine de „ceva” şi vei raţiona că el stă cu picioarele „pe pământ”) nu poţi observa că eşti în aer sau nu.

Alta care nu bate clopotul sfintei biserici e că pur şi simplu aţi băgat ditamai vechitura în Review Special: „Beneath A Stell Sky”, care nu-i decât o adunătură de bitmap-uri bengos colorate. Că dacă are un story fain nu înseamnă că-i burduş de acţiune (caz contrar în chelea lu' DARK REIGN). Ha, şi-n plus i-aţi dat şi nota 91. Eu aş ţine-a până când vă sânuşi de critici dar spre sfârşit mai trebuie adăugat că faceţi prea multe greşeli de ortografie. Dar ca să nu rămâneţi numai vânătaţi de bombardament, hai să vă oblojească...bla, bla – nişte cuvinte prin care se intenţionează „aruncarea” unui mesaj de genul: „Lăsând la o parte faptul că aveţi o revistă plină de bug-uri, hai să vă laud că faceţi o treabă bună!”. Apoi urmează o idee pentru rubrica Fun Stuff, iar în final o mare surpriză:

Nu prea cred că scrisoarea va apărea în conţinutul revistei, dar îmi face mare plăcere să aflu că măcar aţi citit-o.

Vă salută Timotei akka Game Boy akka Sayon6!

Salut băiatu' eu şamponu'!

Mă fitească meu, chestia aia cu LEVEL Recomandă este pentru cei care vor să citească şi să ia aminte la un sfat prietenesc, ca de la gamer la gamer. Tu te lauzi că joci cel puţin 12-15 ore pe zi – nu prea cred. Până acum ai fi fost fie mort, fie chei de la radiaţiile emenate de monitor, fie orb. Mă rog, chestia asta o poţi lua ca o glumă. Vorbind însă serios, îţi recomand cu o intensitate pe care n-ai mai pomenit-o până acum să mai laşi orele de joacă şi să mai înveţi câte ceva. Nu de alta da' greşile de ortografie întâlnite în revistă nu ţin în totalitate de redactori, însă la tine au fost câteva greşeli care mi-au demonstrat clar ce se întâmplă cu notele tale de la şcoală. Cu părere de rău şi cu satisfacţie în acelaşi timp, te declar un nebul cu diplomă care în lipsă de orice altă activitate s-a pus pe scris ciudătenii (ca să nu zic altceva). Cu Quake-ul poate ai dreptate, nu ştiu, pentru că eu nu joc Quake, iar Sergio nu e p-aci ca să-ţi dea un răspuns. Dacă ai observat bine, Review Special e o rubrică nouă în care se povesteşte despre o casă de jocuri, despre istoria acesteia şi despre nişte jocuri produse de casa respectivă, care au făcut ceva valvă la vremea lor. Fie că aceste titluri sunt mai vechi de n ani. Beneath a Stell Sky este un joc deosebit care a fost foarte apreciat şi care încă mai este jucat de gamerii „adevăraţi”. Sistemul nostru de punctaj este bine pus la punct şi pe cât posibil obiectiv. Aşa că sunt sigur că nota 91 a jocului mai sus amintită este complet justificată. În încheiere, vreau să mai spun că mă bucur enorm când mai scrie câte unul ca tine care ne critică şi ne ajută să ajungem la următorul nivel al existenţei noastre. Mai simplu spus, ca să înţelegă şi Şamponu', ne bucurăm când cineva ne scria având argumente solide pentru că astfel suntem ajutaţi să: „Jump To The Next LEVEL!”.

Bye!

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul "ABONAMENTE".

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4,
2200 Brașov,
sau prin ordin de plată în contul
"Vogel Publishing":
37075 la Societe Generale Brașov.

talon de abonament

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu CD, pe o perioadă de:

- ☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de cu

- ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

12/98

Stimați cititori,

După cum, ați observat, introducerea TVA-ului pe tipărituri ne-a obligat să mărim prețul revistei. Totodată, am fost nevoiți să mărim și prețul abonamentului.

Vă rugăm deci să nu mai trimiteți taloane de abonament vechi (la vechiul preț) după data de 1 noiembrie.

După această dată se vor lua în considerare numai taloanele de abonament la prețul nou. Dacă ați observat prea târziu acest anunț și ați trimis deja talonul cu prețul vechi, vă rugăm să achitați diferența de preț.

Vă mulțumim pentru înțelegere!

Tombola LEVEL

Ce puteți câștiga luna aceasta? Păi, să vedem: 3 CD-uri cu jocul full SubCulture și POD și un pachet al programului antivirus AVX. Jocurile full ne-au fost oferite de către firma UbiSoft (01/4111045; Fax: 01/4111080) iar pachetul AVX de către firma Softwin (01/2309460; 01/2309471). În plus, mai puteți câștiga jocul full Great Battles of Caesar și un mouse Wintrack. Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai jos și să-l trimiteți până pe data de 20.12.1998.
Succes!

Tombola lunii decembrie!

Dragi gameri, ca să evităm orice fel de surpriză, vă rugăm să decupați toată această parte a paginii, nu numai partea ce trebuia completată!

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Anti Virus eXpert



Imunitatea la îndemâna oricui!

SOFTWIN

talon de comandă LEVEL

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Pret unitar	Pret total
LEVEL Nr. 1		7,000	
LEVEL Nr. 2		7,000	
LEVEL Nr. 3		10,000	
LEVEL Nr. 4		10,000	
LEVEL Nr. 6		10,000	
LEVEL Nr. 7		10,000	
LEVEL Nr. 8		18,000	
LEVEL Nr. 9		18,000	
LEVEL Nr. 10		18,000	
LEVEL Nr. 11		18,000	
LEVEL Septembrie		22,000	
LEVEL Octombrie		22,000	
LEVEL Noiembrie		25,000	
TOTAL:			

Vă rog să expediați revista pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

Semnătura:

12/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
 (068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
 sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
 37075 la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

TOP TEN

Topul continuă. Ce altceva putem spune decât că ne apropiem din ce în ce mai mult de sfârșitul anului și acum am avut surpriza să constat că gamerii români au fost pe fază și ne-au trimis deja taloane de top în care există jocuri precum NFS III și Dune2000. Asta înseamnă că vă mișcați repede și cumpărați tot ce se poate cumpăra. Luna aceasta Quake2 se duce în jos - ar fi fost și culmea să mai rămână acolo sus atât timp. So, let's see the surprise of the month!

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Pozitia	Titlu	Producător	Tendința
1.	Starcraft	Blizzard	↗
2.	Age of Empires	Ensemble	↗
3.	Quake2	ID Software	↘
4.	NFS III	EA	↗
5.	Commandoe	Eidos	↗
6.	MK4	Midway	↗
7.	Dark Reign	Auran	↘
8.	Ultimate Soccer M.	Sierra	↗
9.	Tomb Raider 2	Eidos	↗
10.	Dune2000	Westwood	↗

Stănescu Gabriel-Cătălin – Ploiești

Hello everybody,

I'm Gabi din Ploiești. Am 15 ani și fac parte împreună cu alți prieteni (foarte numeroși) din L.B.A. (Level Back-up Army) un fan-club local – care este doar la început. Sunt foarte emoționat. Aceasta este prima mea scrisoare către LEVEL (și nu numai). Probabil că vă uitați unii la alții mirați când citiți această primă scrisoare a unui ploieștean, întrebându-vă ce m-a determinat să consum cerneala. Ei bine, am cumpărat doar două numere ale revistei voastre, pardon a poporului (pe care-o publicați voi) și m-am decis: o să devin un fan mai fan decât orice fan! Vă dați seama ce putere de convingere aveți în 200 de pagini?

Închipuiți-vă ce s-ar fi întâmplat dacă aș fi cumpărat patru sau zece numere ale LEVEL-ului. Probabil că v-aș fi telefonat din zece-n zece minute la redacție. Înfriorător, nu? Dar promit solemn că am să fiu un fan cuminte și o să mă rezum doar la scrisori (cu toate că revista poporului... drive me crazy). În numele L.B.A.-ului vă manifest nespusa (a se citi nemărginita) stimă pe care o avem pentru Mr. President, Scrgio, Claude&Mike (sper să nu vă supărați din cauza ordinii în care v-am menționat; dacă da, vă dau copyright-ul să modificați scrisoarea!) și pentru toată echipa care lucrează pe brânci ca să ne ofere o sută de pagini SUPER(be).

Tot în numele L.B.A.-ului vă adresez nelămuririle noastre și unele întrebări:

•0 De ce nu menționați la toate concursurile data limită?

•1 Am dori ca, virgulă, câștigătorii să fie anunțați (a se citi publicați) în numărul următor al revistei, COOL!

•2 Jocurile full de pe CD cam lipsesc. Puteți introduce două jocuri full pe CD, iar prețul să graviteze în jur de 30000?

M-am gândit, m-am răzgândit, împreună cu comisia de conducere a L.B.A.-ului și am ales prețul de 30000 lei deoarece am constatat că în numărul din octombrie a apărut un joc full, iar prețul este 22.000 lei, deci...

Am vrea – în limita posibilului – ca unele concursuri să conste în accesorii PC (Soundblastere, boxe, plăci video, plăci 3D), deoarece unii (a se citi majoritatea) dintre noi nu prea avem resurse pentru achiziționarea acestora; nu în excursii. În numele L.B.A.-ului, Gabi din Ploiești și Restul Lumii (a se citi comisia) vă urează mult succes în continuare la realizarea LEVEL-ului care ne bucură în fiecare lună.

Comisia

Hello people!

Bravo fraților! Toată redacția LEVEL vă felicită pentru L.B.A.-ul vostru și vă urează-n continuare multe și noi succese. Cu data limită de la concursuri e o treabă mai delicată. Uneori putem pune data limită (vezi concursurile obișnuite pe care le-am avut până acum) și câteodată nu (vezi chestionarul – unde am avut nevoie de cât mai multe răspunsuri). Din cauza datei de predare a revistei este destul de dificil să tipărim în numărul următor câștigătorul concursului din numărul precedent. Asta ești Ei, cu jocurile full nu prea putem face nici o afacere. Licența de a pune pe CD-un joc cât de cât nou este destul de scumpă și la ora actuală nu prea ne dă mâna să facem așa ceva. Dacă am pune două jocuri full pe CD, prețul revistei ar fi de cel puțin 70.000 de lei. Cine ne-ar mai cumpăra atunci? Tu ți-ai permite? Și, în final, unele concursuri au ca premii accesorii pentru PC (joystick-uri, plăci video, plăci de sunet, etc.).

Servus și pe curând!

**Coperta pentru
carcasa CD-ului.**



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 15.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

LEVEL

Contents



- 1.1: Airborne Invasion
- Age of Empires
- Age of Rome
- Barage
- Blood 2
- Dominate Species
- Futur: God L.A.P.D.
- Heretic 2
- Mad Tux
- Mad Men 99
- NHL 99
- Nightlong
- Escape Or Die Trying
- Pinkie Arcade
- Top Gun: Hornet's

Decembrie 1998



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS

*Merry Christmas
And
Happy New Year!*

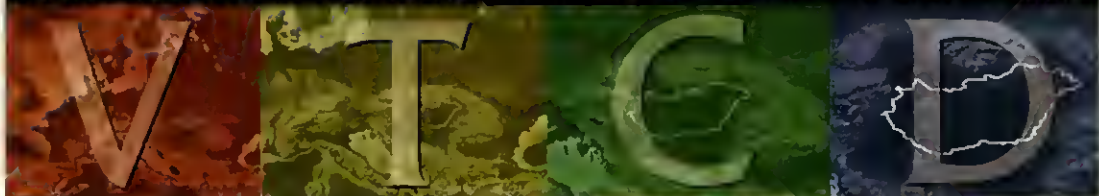


IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE

/// VIDEOTON

8-1011 Székesfehérvár P.O. Box 175 Tel: (36-22) 320-132 Fax: (36-22) 320-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu





Guillemot

HARDWARE MULTIMEDIA,
ACCESORII PC SI CONSOLE

IN ROMANIA PRIN:

UBI SOFT SRL

SOS. PANDURI 31, BL.P2, AP.25

BUCURESTI

TEL./ FAX.: 01- 411.10.45

E-mail: sserban@ubisoft.ro

<http://www.guillemot.com>

<http://www.ubisoft.com>



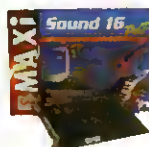
ACCESORII CONSOLE



ACCESORII PC



ACCESORII MULTIMEDIA



Echipa CHIP vă urează

La mulți ani!

Memorii: prețuri în cădere liberă

<http://www.chip.ro> • 12/1998 • Decembrie • 29000 lei

CHIP
12

CHIP
Computer Magazin



Performanțe pentru PC

Setările din BIOS la îndemână oricui

Piraterie software

Privire în lumea cracker-ilor

AT

10 sisteme P II 350 MHz

9 clienți FTP

nează recunoașterea textului

Tips & Tricks

Staturi pentru partiționare

1P
Asociati S.A.P.S.
Nr. 10/2000/201998
Valabil - 1998

Mai reține că sigara de de URȘOPUN, cea mai bună,
are un caracteristică asemănătoare cu cea a
cărui imprimantă? Poate monitorul?

Fiți pregătiți!

**Caută chiar acum la chioscul cel mai apropiat
numărul de decembrie al revistei CHIP!**